

11/99
Österreich öS 80,-; Schweiz sfr 9,90; Luxemburg lfr 225,-; Belgien bfr 225,-; Niederlande hfl 12,60; Dänemark dkr 40,-; Italien Lit 12.000; Griechenland DR 1.600; Spanien Pta 950,-
ISSN 0946-6290
B 50027
Lust auf Computerspiel
PC ACTION
NEU! DM 9,99 · MIT ZWEI CD-ROMs
Vollversion
Der Kult-Klassiker für Echtzeit-Strategen: Vier Rassen, vier Kampagnen, und 46 Szenarien Missions-Editor
War Wind 2
Earth 2150
Großer Testbericht: Lernen Sie den C&C3-Killer kennen.
Spielen verboten?
Wie die BPjS mit internationalen Spiele-Entwicklern diskutiert
3 EXKLUSIV-DEMOS
Pharao - Prince of Persia 3D - Sega Rally 2
Exklusiv-Demo
Sega Rally 2
Fahrspaß pur: Zwei Powerautos und zwei komplette Strecken
Demo-Premiere
Age of Wonders
Zauberhafte Fantasy-Strategie für 3D-Karten
Revenant
Action-Rollenspiel à la Diablo
Voll spielbar
NHL 2000
Bully für zwei Teams
ÜBER 50 UPDATES, TREIBER UND TOOLS ...
Laras Welt
Die echte Lara zeigt Ihnen Tomb Raider 4
Tanze Samba mit mir!
FIFA 2000: Ballzauber wie vom Zuckerhut.
38 Seiten Tips und Tricks zu: Age of Empires 2 • Homeworld • NHL 2000 • Die Siedler 3 u.v.
FIFA 2000 • Age of Empires 2 • Homeworld • Pharao • WarCraft 3 • C&C Renegade • Tomb Raider 4 • Revenant • Earth 2150

Männerphantasien

Noch unter dem Eindruck des Foto-Shootings mit Lara Croft stehend, entwickelt die PC-Action-Redaktion eine eigentümliche Neudefinition der Begriffe „Spielspaß & Präsentation“ ...

Christian M.: Hey Leute, die Fotosession mit Lara Weller am Strand war echt cool.

Harald: Also, um ehrlich zu sein, fand ich das frühere Lara-Model Nell McAndrew deutlich knackiger.

Christian S. (hüstelt): Ähem, meine Herren? Ich kann das nur auf Ihr fortgeschrittenes Alter schieben, aber schauen Sie sich doch einmal meine Lula-Statue an. Das ist ein echtes Gerät ...

Alex und Dirk im Chor: Männääääär, siiiiind Schwaiinäääää ...

Herbert: Was reden Sie denn da eigentlich für einen Mist? Das ist doch alles nur Marketing-Schmus. Ich will endlich das Spiel dazu haben.

Joachim: Genau! An *Tomb Raider* 4 will ich auch mal wieder Hand anlegen.

Christian B.: Hand anlegen? Da kommt mir ein genialer Gedanke ... (verschwindet im Redaktions-Keller)

Christian M.: Öhm? Was wird das jetzt?

<sägdengelschraub>

Christian B. (schreit): Alle mal herkommen! Mein neuer Lara-Joystick mit Force Feedback und gefühlsechter Oberfläche ist fertig. Damit sollten kommende Hüpf- und Schalterorgien auch meine Wenigkeit wieder in freudige Ekstase versetzen. Das gibt einem ganzen Genre neue Impulse. Hähähä ...

Dirk: Au weia!

Christian S. (streichelt): Uih! Darf ich auch mal?

Joachim: Vorsicht! Sonst bekommen wir Ärger mit dem Jugendamt, Herr Sauerteig. Nein, da müssen Fachleute ran.

Harald (brüskiert): Herr Hesse? Wie soll ich denn das bitteschön verstehen? Wer schon zusammen mit Rynn auf Drachen geritten ist, nur der weiß mit so etwas umzugehen!

Herbert: Gibt es das gleiche Model, auch mit Stützstrümpfen für ältere Semester wie mich?

Nach großem Gelächter folgte dann doch alsbald Ernüchterung. Das Angebot der Redaktion an die Hersteller, daß alle Amazonen-Spiele in Zukunft gleich zusammen mit dem PCA-Joystick ausgeliefert werden, fand wenig Anklang. Seitdem verstauben die Rynn-, Lula- und Lara-Sticks wieder im Redaktionskeller.



Die Redaktion

Christian Müller, 32
Actionspiele, Simulationen
klopft sich gelbe Farbe ab und lernt Portugiesisch, damit er beim nächsten Titelmotiv „Fußball“ auch Konversation treiben kann.

Christian Bigge, 32
WiSims, Sport- und Rennspiele
ist verzweifelt, weil er weiß, daß er für all die guten Spiele kaum vor dem Sommer Zeit finden wird.

Alexander Geltenpoth, 26
Strategie, Rollenspiele
nimmt sich Urlaub, um *Homeworld*, *Age of Kings* und *Earth 2150* in vollen Zügen zu genießen.

Herbert Aichinger, 38
Action- und Strategiespiele, Adventures
hat nach so vielen Jahren doch noch eine sportliche Ader in sich entdeckt und wird nun des öfteren in der Morgendämmerung in Joggingschuhen gesichtet.

Harald Fränkel, 29
Actionspiele, Sportspiele
seilt sich eine Woche ab und schaut sich in Dallas das NHL-Heimspiel gegen San Jose an.

Joachim Hesse, 25
Action, Rennspiele und Adventures
wandelte privat in Prag auf den Spuren von *Vampire* und wurde fast verhaftet, als er eine Passantin in den Hals beißen wollte.

Dirk Gooding, 27
Actionspiele, Strategie, Simulationen
eifert mit Hardware-Prophet Bayer und anderen Clankollegen den ersten *Homeworld*-Online-Siegen entgegen.

Christian Sauerteig, 19
WiSims, Rennspiele
sprüht dank einer lebensgroßen Lula-Statue nur so vor Arbeitseifer und ist auch von den *FIFA 2000*-Bällen nicht wegzukriegen ;-).



Seite 66

Test des Monats
FIFA 2000

Eine Zitterpartie bis zum letzten Moment: Wird EA Sports die fertige Version von FIFA 2000 rechtzeitig für einen Test in dieser PC Action aus dem Hut zaubern, oder muß noch einmal Hand an letzte Bugs gelegt werden? Wir hatten Glück und konnten uns doch noch ganz dem Fußballfieber hingeben!

Seite 74

Earth 2150

Command & Conquer Tiberian Sun bekommt harte Konkurrenz aus dem Hause TopWare. Earth 2150 zeigt auf, welche Möglichkeiten noch im Echtzeitstrategie-Genre stecken.

Seite 228

BPjS

Reizthema Spiele-Indizierung in Deutschland: Auf der ECTS wurde am runden Tisch zwischen namhaften Spiele-Entwicklern und der BPjS einmal Tacheles geredet.

Rubriken

Aktuelles

Blickpunkt

Vorschau

SPIELETIPS zum Herausnehmen

ab Seite 190



Age of Empires 2: Age of Kings, Homeworld

Tests

Spielerforum

Spieletips

Hardware

Grafikkarten

Seite 258 + 268



Die Grafikkarten zur Jahrtausendwende

Controller

Neue Force-Feedback-Hardware

Heft-CDs

Bonus-CD

Vollversion: War Wind 2
Strategen werden diesmal unsere Vollversion besonders zu schätzen wissen: SSIs *War Wind 2* bot seinerzeit eine interessante Alternative zu bekannteren Programmen wie *Total Annihilation!*

Cover-CD

Demo des Monats: Pharao
Drei hochwertige Exklusiv-Demos finden Sie diesmal auf unserer Cover-CD: *Pharao*, *Prince of Persia 3D* und *Sega Rally 2!* Dazu jede Menge Updates, Treiber und Tools.

Im Ferrari durch Monaco: Am Casino vorbei, durch den Tunnel, jagt der Bolide bis zum Hafen. Die ersten Bilder von Grand Prix 3 stammen von der Software-Version. Beim derzeitigen Entwicklungsstand wird die Grafikengine noch nicht per 3D-Beschleuniger unterstützt.

Grand Prix 3

Simulation **Jetzt spielt auch das Wetter mit**



Grand Prix 3 erscheint im 2. Quartal 2000. Kult-Designer Geoff Crammond hat sich die Lizenz der Saison 1998 gesichert. Deshalb sind alle Kurse, Teams, Fahrer und Wagen dieses Jahrgangs enthalten. Während der Rennen sind Wetteränderungen möglich. Auch sonst will der Hersteller einen hohen Realitätsgrad erreichen. Spieler wählen zwischen Übungsrennen, Einzelrennen und Weltmeisterschaftssaison. Fünf Schwierigkeitsstufen und Fahrhilfen fürs Bremsen, Lenken, Gasgeben und Schalten helfen Anfängern ebenso wie zuschaltbare Antischlupfregelung und einblendbare Ideallinie. Es ist ferner möglich, mit einem unzerstörbaren Wagen auf die Piste zu gehen. Für die Geräuschkulisse setzt der Hersteller auf 3D-Sound. **hfr**

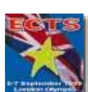


Diverse Kameraperspektiven sollen auch beim dritten Teil von Grand Prix das Gefühl einer Fernsehübertragung vermitteln.

Info: http://www.f1grand-prix3.com

Die Siedler IV

Aufbaustrategie **Blue Byte orakelt über neue Völker**



Die Firma Blue Byte hat offiziell bestätigt, daß am vierten Teil des Aufbau-Strategiespiels Die Siedler gearbeitet wird. Es soll im 4. Quartal 2000 erscheinen. „Die grafische Qualität wird deutlich erhöht. Und mit den neuen Völkern kommen auf den Spieler auch einige – vielleicht sogar große – Überraschungen zu“, orakelte Geschäftsführer Thomas Hertzler. Ferner hat das Unternehmen bekannt gegeben, daß neue Figuren, Gebäude und Missionen geplant seien. **hfr**

Info: http://www.bluebyte.deInfo:

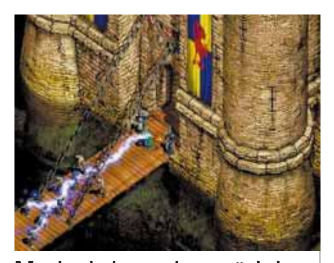
Nox

Action-Rollenspiel **Konkurrenz für Diablo 2**



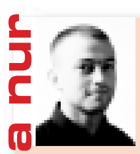
Ende des Jahres soll das Action-Rollenspiel *Nox* in den Läden stehen. Der Titel ist mit *Diablo* vergleichbar, aber missionsbasiert. PC-Besitzer steuern Krieger, Zauberer oder Beschwörer. Für jeden Heldentyp läuft die Jagd nach der bösen Hexe Hecubah anders ab, verspricht der Hersteller. Kreativität und strategisches Geschick sei gefragt: Spieler dürfen Fallen bauen und mit Magie laden, Steinbrocken verschieben und dadurch Gänge blockieren oder Zaubersprüche kombinieren. Beispielsweise kann der Beschwörer Gegner blenden und dann einen herbeigerufenen Golem auf sie hetzen. Großes Augenmerk wollen die Entwickler auf den Mehrspielermodus legen. **hfr**

Info: http://westwood.com



Magier beherrschen mächtige Zaubersprüche. Hier vernichtet ein Vertreter acht Zombies mit einem einzigen Elektroblitz.

Ich mein' ja nur



Pokémon, die Seuche des Computerzeitalters

Pokémon? Klingt wie eine Krankheit. Es handelt sich aber um ein Videospiel. Die zugehörigen Sammelkarten haben in Kinderkreisen eine Sammelwut ausgelöst. So weit, so egal. ABER: Zwei Neunjährige haben jetzt Pokémon-Hersteller Nintendo verklagt. Denn der würde Karten-Sets nach dem Zufallsprinzip seltene Exemplare zufügen und die süchtigen Zwerge damit zwingen, mehr Packungen zu kaufen. Ein Fall von verbotenem Glückspiel? Ein Fall von Eltern-BSE, sollte es heißen. Aber so ist's, das US-Recht. Denn daß mündige Bürger willenlos an Tabakrollen saugen, daran ist auch nur die Industrie schuld. Ich verklage demnächst Bill Gates. Sein Windows ist schuld, daß es PCs gibt, ich dauernd davor sitze, nicht mehr zum Sport komme, Bluthochdruck kriege und sterbe. **Harald Fränkel**

Aliens vs. Predator 2

Ego-Shooter **Filmszenarien im Mittelpunkt**

Fans des Ego-Shooters *Aliens vs. Predator* sollen im Dezember Nachschub bekommen. Die Firma Fox Interactive hat verkündet, an einer Fortsetzung zu arbeiten. Ob es letztendlich tatsächlich ein zweiter Teil wird, ist nicht sicher – möglicherweise geht der Titel als Zusatz-CD oder Special Edition über den Ladentisch. Sicher ist, daß Filmszenarien eine große Rolle spielen. Hoch im Kurs stehen Örtlichkeiten wie das Raumschiff Nostromo aus dem ersten Alien-Streifen und das U-Bahnsystem aus Predator 2. Auch bei den Waffen soll es Neuerungen geben

Info: http://www.foxinteractive.com



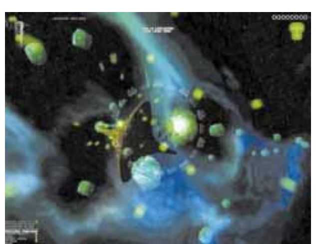
Alien und Predator stehen sich voraussichtlich im Dezember erneut gegenüber.

4Kelvin

Action **Made in Germany**

An einem Weltraum-Shooter mit strategischen Elementen arbeitet derzeit das deutsche Entwicklerteam ByteIncarnation. Noch werden weitere krative Mitarbeiter und ein Vetriebspartner gesucht. Immerhin liegt bereits eine Technikdemo vor, die von der Homepage der Gruppe heruntergeladen werden kann.

Info: http://www.4kelvin.de



Rune

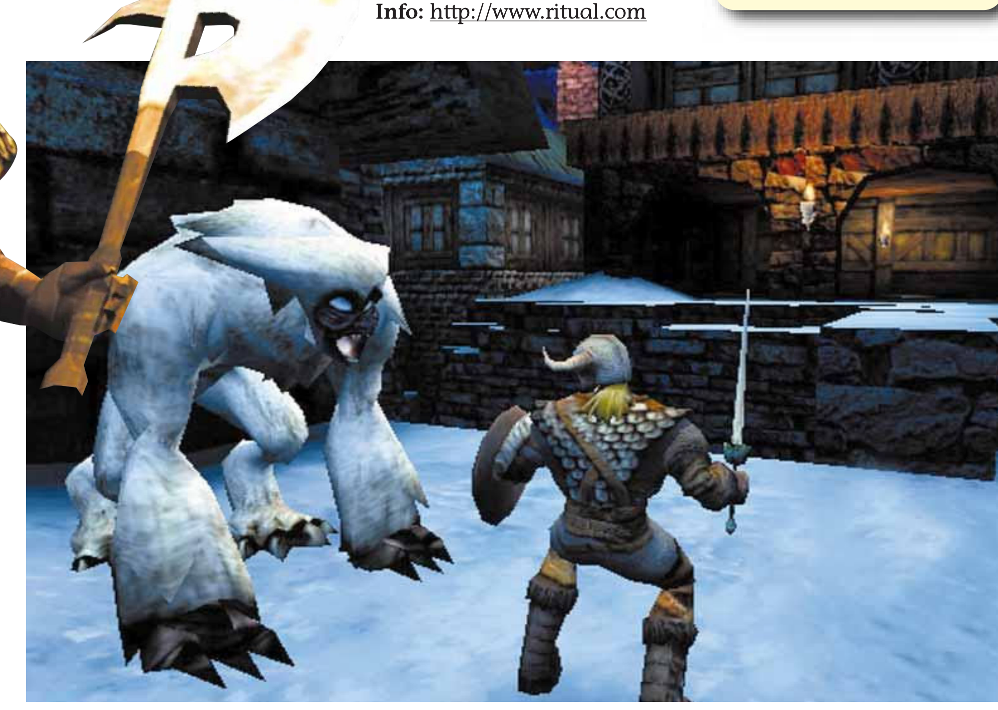
Action **Wickie und die starken Männer**

Nordische Mythen sind das Thema des Actionspiels *Rune*, das im nächsten Jahr erscheinen soll. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Wikingers Ragnar. Dieser ist auf der Jagd nach einem geheimnisvollen Wesen, das die Nordmannen ausrotten will. Auf seiner Suche muß er aus der Verfolgersicht in verschneiten Landschaften und düsteren Höhlen mit Schwert und Axt zahlreiche Ungetüme niedermetzeln. Im Mehrspielermodus können PC-Krieger unter anderem Seite an Seite kämpfen. *Rune* basiert auf einer verbesserten Unreal-Grafikroutine.

Info: http://www.ritual.com

Außerdem

/// Die Arbeiten am Weltraum-Shooter **Babylon 5** sind eingestellt worden. Da die Rechte bei Sierra liegen, ist ungewiß, ob das Entwicklerteam das Projekt je beenden kann. /// Unter http://www.voodoo.dk/fetch.asp?**DType=Binaries&id=117** können Fans des Action-Rennspiels **Driver** einen Missionseditor herunterladen. /// **Dynamix** will im Herbst eine Einzelspielerversion des Multiplayerspiels **Starsiege** Tribes veröffentlichen. Es wird **Tribes Extreme** heißen. ///



Taktische Kämpfe mit Monstern stehen bei Rune im Vordergrund. Ragnar kann nicht nur blindwütig mit Schwert und Axt zuschlagen, sondern auch mit seinem Schild blocken.

Ich mein' ja nur

DEN Computerspieler gibt es nicht ...

... obwohl er in populären Presseorganen so gern postuliert wird. Und das kriegen wir hier in unserem Großraumbüro jeden Tag hautnah mit: Christian M. und Dirk hetzen am liebsten durch dunkle Gänge, zücken die Railgun und baden gerne in derben Soundkulissen. Harald F. kann anscheinend ohne die Stadionatmosphäre von NHL nicht leben, und Christian S. klickt sich mit Vorliebe stumm durch die Statistiken deutscher Fußballmanager. Christian Bigges süffisanter Kommentar zu Herberts Aktivitäten: „Ach, a Ädvendschär!" Earth-Stratege Alex amüsiert sich im Gegenzug darüber, wie Bigge und Sauerteig traut vereint vor FIFA die Gamepads schwingen. Daß es bei alldem manchmal ziemlich laut und lustig zugeht, können Sie sich vorstellen – es lebe der Pluralismus!

Herbert Aichinger



In Gothic werden Sie das Spielgeschehen über eine dynamische Kamera aus der Verfolgerperspektive wahrnehmen.



Gothic

Rollenspiel **Eine lebende Welt**



Gothic, das RPG-Projekt der Piranha Bytes, soll nun von Egmont Interactive im Januar 2000 auf den Markt gebracht werden. Das Spiel bietet eine *Tomb Raider*-ähnliche Perspektive innerhalb einer sich immer wieder wandelnden, frei begehbaren Welt. Eine Vielzahl neuartiger Features soll dem Programm eine herausragende Stellung im Genre sichern. Die ausgeklügelte KI versorgt die NPCs sogar mit einer Art Gedächtnis und einer Sozialstruktur. *Gothic* wird einen Mehrspieler-Modus für fünf Mitspieler bieten.

Info: http://www.piranha-bytes.com

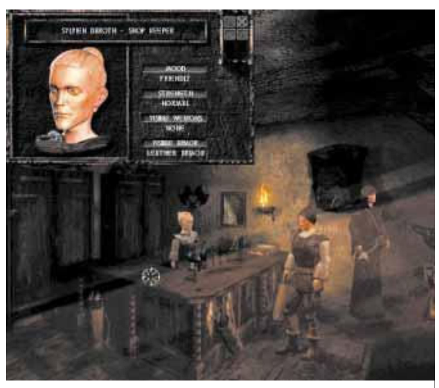
Arcatera

Rollenspiel **Fantasy-Detektivgeschichte aus Köln**



Arcatera aus der Kölner Software-Schmiede WESTKA Entertainment soll eine nichtlineare Mischung aus Adventure-, Fantasy- und Rollenspielelementen werden und über Ubi Soft im 1. Quartal 2000 auf den Markt kommen. Die in Echtzeit-3D animierten Charaktere bewegen sich in einer beinahe fotorealistischen, vorgerenderten Umgebung, die mehr als 200 Orte umfaßt. Traditionelle Rollenspiel-Features wie Magie, Kampftaktiken und das Sammeln von Erfahrungspunkten gehören ebenso zum Spielprinzip wie die Möglichkeit, Rätsel auf ganz unterschiedliche Arten zu lösen.

Info: http://www.arcatera.de



Arcatera soll dem Spieler sehr viele Freiheiten lassen und zehn verschiedene Spielausgänge bieten.

Simon the Sorcerer 3D

Adventure **Zauberhaftes Comeback?**



Seit seinem ersten Auftritt im Jahre 1993 haben zahllose Adventure-Fans den naseweisen Zauber-Teenager Simon in ihre Herzen geschlossen. Jetzt steht der Release des dritten Simon-Abenteuers unmittelbar bevor – diesmal haben auch die Adventuresoft-Entwickler den Schritt in die dritte Dimension gewagt, aber trotzdem bei den Puzzles die alten Adventure-Tugenden beibehalten. Mehrere verschiedene Lösungsmöglichkeiten und Spielenden sollen die Langlebigkeit und Wiederspielbarkeit von *Simon 3D* gewährleisten.

Info: http://www.adventure-soft.com



Simon the Sorcerer 3D soll über eine sehr leistungsfähige Grafik-Engine verfügen.

Außerdem

Die Sierra Studios wollen im kommenden Sommer ein Rollenspiel mit dem Titel **Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura** auf den Markt bringen. An dem Projekt arbeitet die neugegründete Firma Troika Games, die sich zum größten Teil aus ehemaligen **Fallout**-Entwicklern zusammensetzt. /// ASC Games hat Gerüchten widersprochen, die Entwicklung des Rollenspiels **Werewolf The Apocalypse** wäre eingestellt worden. Der Release würde sich lediglich bis ins Frühjahr 2000 verzögern. ///

Ich mein' ja nur

Wo ist die deutsche Manager-Gründlichkeit?

Es gibt Momente, da kann man als Redakteur und als Spieler nur ungläubig den Kopf schütteln. So geschehen in diesen Tagen. Grund: der Fußballmanager Hattrick! Wins. Der war nämlich in einem Teil der Erstauflage einfach nicht lauffähig. Sie müssen sich das einmal vorstellen: Da entwickeln eine Handvoll Leute über Jahre hinweg ein Spiel. Sie schmeißen Konzepte um, optimieren den Programmcode, spielen das eigene Spiel tausendmal und dann, nach all der Mühe, ist man nicht in der Lage, eine funktionsfähige Master-CD ins Preßwerk zu geben. Die pikante Note: Ein ähnliches Mißgeschick ist Software 2000 mit dem Bundesligamanager 97 schon einmal passiert.

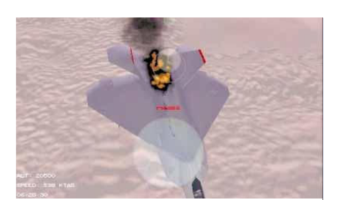
Christian Müller

Außerdem

/// **Big Time Software** arbeitet an einer Truppensimulation im Zweiten Weltkrieg: **Combat Mission: Beyond Overlord** soll an Spiele wie Achtung! Spitfire anknüpfen. /// Kurz vor Druckbeginn teilte Electronic Arts mit, daß die Flugsimulation **USAF** von **Jane's** fertiggestellt ist und am 19. Oktober veröffentlicht wird. /// Die Veranstalter der ECTS meldeten für dieses Jahr einen **Besucherzuwachs von 0,8%** gegenüber dem Vorjahr. Bei den Ausstellern waren es immerhin 22% mehr. /// **Wilco Publishing** hat den Beginn der Entwicklungsarbeit an dem **MS Flugsimulator** Add-On **Airport 2000** Vol. 2 angekündigt. Mit dabei: sieben Flughäfen, neun Flugzeuge und zehn Adventures. ///

DID – Verlassen und verkauft

Flugsimulation **Ist die renommierte Simulationsschmiede am Ende?**



Eine F22 im Sturzflug. Rage will die DID-Projekte weiterführen.

Mitte September erschütterte eine Nachricht aus dem Hause DID (Digital Image Design) die Simulations-Fans: 30 Mitarbeiter verließen die Firma von einem Tag auf den anderen. Gerüchten zufolge fühlten sich die Designer vom Vertriebspartner Infogrames unter Druck gesetzt. Sicher scheint hingegen, daß die beiden letzten Projekte der Engländer, *Total Air War* und *Wargasm*, nur geringen kommerziellen Erfolg hatten. DIDs aktuelles Projekt *Eurofighter 2000 v.3* schien gestorben. Kaum drei Wochen später überraschte Rage Software (*Expendable*) mit der Mitteilung über den Kauf des Simulationsentwicklers. Für neun Millionen US-Dollar in Rage-Aktien gingen auch die Eurofighter-Rechte auf die neuen Besitzer über. Die dritte Eurofighter-Simulation soll nun unter dem Namen *Typhoon* weiterentwickelt werden.

Info: http://www.did.com



Zahlenspiele

Welche Spielgenres bevorzugen Sie?	
Strategie	75,1
Action	70,4
Adventure	45,7
Rennspiele	42,6
Rollenspiel	41,3
Simulationen	39,0
WiSim	37,6
Sportspiele	30,2
Jump&Run	19,7
Denkspiele	13,8
Beat 'em Up	11,4
Sonstige	10,8
K.A.	0,6

Quelle: GfK, Oktober 1999, im Auftrag der COMPUTEC MEDIA AG

Creatures 3

Simulation **Künstliche Intelligenz im Weltraum**



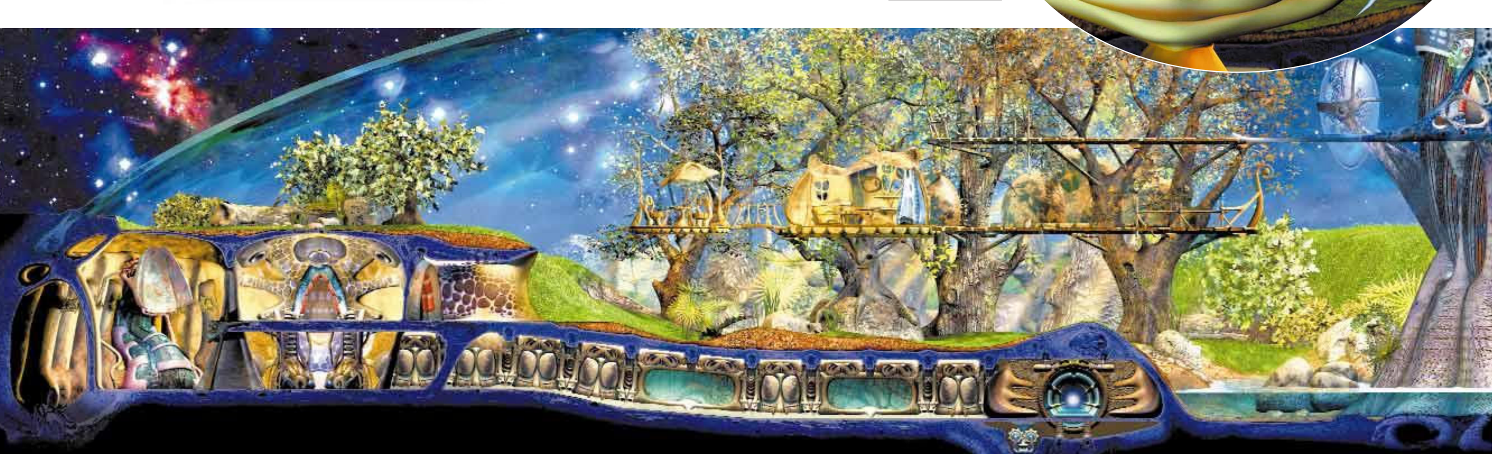
Anläßlich der ECTS-Messe hat die TLC-Tochter Mindscape den dritten Teil der „Cyberlife-Simulation" *Creatures* angekündigt. Bereits im November soll die Fortsetzung der bereits eine halbe Million mal verkauften Serie in den Regalen stehen. Mindscape verlegt das Spielgeschehen diesmal in eine Raumstation, die einem großen Kolonialschiff ähnelt. Dort können Sie wieder intelligente, künstliche Organismen wie Norns, Grendels oder Ettins erschaffen und diese wie digitale Haustiere erziehen. In *Creatures 3* kommt eine Weiterentwicklung der KI-Programmroutinen zum Einsatz, die die kleinen Wesen jetzt für sich selbst denken läßt. Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, die im Spiel enthaltenen Objekte miteinander zu kombinieren und zu neuen Gerätschaften zusammenzubauen.

Info: http://www.creatures3.com



Ein kleiner Norn der 3. Generation: Dank neuer KI sind die Kleinen noch schlauer.





In einem riesigen Raumschiff leben die drei Rassen, Norns, Grendels und Ettins, unter einer gemeinsamen Glaskuppel.

Ich mein' ja nur



Dinge, die die Welt nicht braucht

Die Nase nur Zentimeter vom Bildschirm entfernt, kurz eingeatmet und – genau – Myriaden feinster Staubpartikel diffundieren in die Nasenschleimhaut und machen das Weiterzocken unmöglich. Eine schlimme Vorstellung? Das muß nicht sein, jetzt gibt's ja Swiffer, das elektrostatische Staubtuch von Procter & Gamble. Zu Testzwecken lieferte man uns gleich ein Probeexemplar in die Redaktion, zusammen mit einer hübsch eingeschweißten Tüte Gratis-Staub – danke! Testergebnis: Jawohl, Swiffer entfernt Staub, Essensreste und eklige Colaränder, ist danach dreckig und kann weggeworfen werden, toll, oder? Eine alte Mullbinde kann das auch, und genau so sieht das neue Wundertuch auch aus. Mich erinnerte die Werbeaktion an den künstlichen Wirbel um so manches Spiel: Viel Staub um nichts!

Christian Bigge

Rally Racing Simulation

Rennspiel **Ubi Soft wechselt das Cockpit**



Im März will Ubi Soft mit seiner *Rally Racing Simulation* dem Platzhirsch von Codemasters das Fürchten lehren. Die Chancen stehen gut, optisch war der Titel einer der beeindruckendsten der gesamten Messe. Alle Originalfahrzeuge werden sich im Spiel wiederfinden, dazu kommen zahlreiche Spielmodi. Noch überlegt man, ob man sich statt der Weltmeisterschaft nicht nur eine einzige Rallye vornimmt und diese dafür mit allen Facetten (Fahrzeugkauf, Tuning, fotorealistische Etappen) simuliert. Im Gespräch ist die Rallye Monte Carlo. Aufgrund der Rallye-Pläne wird es wohl vorerst keine Neuauflage der *F1 Racing Simulation* geben.



Besonders die Echtzeitschatten beeindruckten die Messebesucher in London.

NBA Live 2000

Sportspiel **Die neue und alte Basketball-Referenz**



Robinson steigt zum Dunk hoch, Ewing winkt ins animierte Publikum, Jackson schaut nur zu – Szene aus der Demo.

Leider erst kurz nach Redaktionsschluß der Cover-CD tauchte im Internet eine spielbare Demo zu *NBA Live 2000* auf. Dort zeigen die Entwickler, was sie draufhaben, realistischere Spielerköpfe hat es wohl noch nie in einem PC-Spiel gegeben. Auch das Publikum wurde animiert und wirkt nicht mehr so flach wie zuvor. *NBA Live 2000* wird im November erscheinen. Features: Eigene Gesichter, Internet-Spiel und Karrieremodus samt Komplett-Draft.

Außerdem

Kurz vor Redaktionsschluß trudelte das Testmuster von EAs Fußballmanager **Bundesliga 2000** ein. Test in der nächsten Ausgabe. /// Noch in diesem Monat soll *Harley-Davidson:* **Race Across America** von WizardWorks erscheinen. /// Das virtuelle Online-Golfturnier mit **Jack Nicklaus 1999** beginnt am 5. November. Es winken Preise bis zu 5.000 US-Dollar. Infos unter http://jacknicklaus1999.gamestorm.com. /// **Official Formula 1 Racing '99** von Eidos soll noch im November erscheinen. ///

Colin McRae Rally 2

Rennspiel **Der Ex-Weltmeister will erneut den PC-Titel**



Auf der ECTS in London bestätigte Codemasters endlich offiziell, daß man an einer Fortsetzung des Rallye-Spektakels *Colin McRae* arbeitet. Eine komplett neue Grafikengine soll im März nächsten Jahres für realistische und hochauflösende Streckendetails sorgen. Das Spielprinzip wird natürlich nicht angetastet, über einige neue Modi denkt man aber nach. So soll es wohl mehr Kopf-an-Kopf-Duelle in den Superstages und zusätzliche Mehrspieler-Optionen geben. Durch den Wechsel des schottischen Ex-Weltmeisters von Subaru zu Ford wird das Spiel mehr um das neue Ford-Modell Focus herum aufgebaut. Alle anderen Originalfahrzeuge sind aber ebenfalls vertreten. Es dürfte interessant sein, zu erfahren, ob McRae im Spiel einen ähnlichen Performance-Malus hinnehmen muß wie des öfteren in der aktuellen Saison.



Mit dem neuen Ford Focus durch die schwedische Pampa. Beachten Sie die fein texturierten Streckendetails.

Ich mein' ja nur

Ihre Highlights '99

Kurz vor Weihnachten geht's spieltechnisch bekanntlich besonders heiß her. Dieses Jahr etwas verfrüht. Anscheinend sind die Hersteller mittlerweile schlauer und veröffentlichen ihre Titel nicht erst Mitte Dezember. Selbst wenn das Jahr noch nicht rum ist und theoretisch mit Black & White zumindest noch ein hochkarätiger Kandidat aussteht, wage ich zu behaupten, daß die besten Echtzeitstrategiespiele 1999 bereits in den Regalen stehen. Ausnahmsweise keine Klone, sondern grundlegend verschiedene Spiele. Wenn der Geldbeutel mal wieder nur für eine Softwareperle reicht – kein Problem, die anderen Toptitel laufen nicht weg und dürften selbst in dieser schnellebigen Branche ausnahmsweise auch in einem Vierteljahr noch die Spitze des Genres bilden.

Alexander Geltenpoth

Frontierland

WiSim **Auf nach Westen!**



In dieser Mischung aus Aufbaustrategiespiel und WiSim errichten Sie im Wettlauf gegen einige Konkurrenten eine Eisenbahnlinie von der Ost- zur Westküste Amerikas. Komplexe Produktionsabläufe sollen ebenso enthalten sein wie Überfälle von Indianern und Banditen. JoWood peilt als Veröffentlichungstermin den Herbst 2000 an.

Info: http://www.jowood.com



Mit der Eisenbahn wird Material zu geplanten Streckenabschnitten transportiert.

Lemmings Revolution

Strategie **Wuseln Sie jetzt!**

Das neue *Lemmings* setzt die bewährten Rätsel- und Strategiekomponenten in dreidimensionalen Levels um. Obwohl das Spiel eigentlich fertig ist, nennt Psygnosis noch keinen Veröffentlichungstermin, da der Vertrieb in Deutschland noch nicht geregelt ist. Eine spielbare Demo ist im Internet erhältlich.

Info: http://www.psygnosis.com



Ohne Hilfe wuseln die Lemmings frohen Mutes in den nächsten Abgrund.

Battle Isle 4

Strategie **Rückkehr der Legende**



Blue Byte kündigte den nächsten Teil der Oldie-Serie *Battle Isle* an. In den Schlachten soll es ein Wiedersehen mit dem Hauptcharakter aus *Incubation* geben. Komplett neu ist die 3D-Engine mit Tag-Nacht-Wechsel. Das rundenbasierte Strategiespiel soll im 3. Quartal 2000 erscheinen.

Info: http://www.bluebyte.de



3D-Terrain und in Echtzeit berechnete Lichteffekte bestimmen die Grafik.

Bundesliga Manager

WiSim **Traditionspflege**



Der nächste Teil der Manager-Serie von Software 2000 soll völlig neue Wege aufzeigen. Mit den neuen Spielsequenzen in 3D und realistisch animierten Fußballprofis dürften Sie in ungefähr einem Jahr rechnen.

Info: http://www.software2000.de



Der Transfermarkt zeigt alle wichtigen Informationen über die Spieler an.

Außerdem

/// Noch im Oktober 1999 soll der **Clue**-Nachfolger von **Neo** erscheinen. Der Spieler plant und führt diesmal in einer 3D-Umgebung Einbrüche aus. /// **Take 2** will bereits im November mit **Airport Inc.** eine Flughafen-WiSim veröffentlichen. /// **Cavedog Entertainment** hat neue Einheiten und Gebäude zu **Total Annihilation: Kingdoms** veröffentlicht. Sie können die Upgrades von ftp://ftp.cavedog.com/cavedog/ herunterladen. /// Im Dezember veröffentlicht **Ubi Soft Armageddons Blade**, eine Mission-CD zu **Heroes of Might & Magic 3**, die weitere sechs Kampagnen enthält. ///

Budget-Spiele

Activision Good Buy	
Asteroids	DM 29,95
Heretic 2	DM 29,95
Interstate´76: Nitro Riders	DM 29,95
Blue Byte Classicline	
Battle Isle 3	DM 29,95
Die Siedler 2 Gold	DM 29,95
Die Siedler 3 Miission-CD	DM 19,95
Classique (Ubi Soft)	
Army Men 1	DM 29,95
Das Fünfte Element	DM 29,95
Gex 3D	DM 29,95
Speed Busters	DM 29,95
Classique Gold (Ubi Soft)	
Rayman Gold	DM 49,95
Might & Magic Gold	DM 49,95
Electronic Arts Classics	
Crusader – No Rem.	DM 39,95
KKND	DM 39,95
Lands of Lore 2	DM 39,95
Privateer 2	DM 39,95
Sid Meier's Gettysburg	DM 39,95
SimCity 2000	DM 39,95
Syndicate Wars	DM 39,95
Ultima 8	DM 39,95
Ultima Collection	DM 39,95
Wing Commander 4	DM 39,95
Green Pepper (Novitas)	
Alone In The Dark 3	DM 12,95
Darkseed 2	DM 12,95
Little Big Adventure	DM 12,95
Prisoner of Ice	DM 12,95
Sim Ant	DM 12,95
Sim Farm	DM 12,95
Sim Life	DM 12,95
Tunnel B1	DM 12,95
Neon Edition (Psygnosis)	
Discworld 2	DM 39,95
Ecstatica 2	DM 29,95
Formel 1	DM 39,95
G-Police	DM 39,95
WipEout	DM 29,95
Premier Collection (Eidos Interactive)	
Deathtrap Dungeon	DM 39,95
Flight Unlimited 2	DM 39,95
Links LS	DM 39,95
Tomb Raider 2 – DC	DM 49,95
Wall Street Trader	DM 39,95
replay (GT Interactive)	
Creatures	DM 39,95
Z + Expansion Kit	DM 29,95
Sierra Originals (Havas Interactive)	
Civil War Generals 2	DM 29,95
Nascar Rac. 2 + TP	DM 29,95
Neo Genesis: Outpost	DM 29,95
Smile & Buy (Hasbro Interactive)	
Arcade Pool 2	DM 29,95
Civilization 2	DM 29,95
Dark Earth	DM 29,95
Grand Prix 2	DM 29,95
Grand Prix Man. 2	DM 29,95
M1 Tank Platoon 2	DM 29,95
Transport Tycoon Dlx.	DM 29,95
Worms 2	DM 29,95
X-COM 3 – Apocalypse	DM 29,95
Softprice (Infogrames)	
Airline Tycoon	DM 39,95
Dethkarz	DM 29,95
Floyd	DM 39,95
Holiday Island	DM 29,95
Industriegigant	DM 29,95
Obsidian	DM 19,95
Pax Imperia: Sternenk.	DM 19,95
Starshot	DM 49,95
Wargasm	DM 39,95
Superpreiswert (TLC)	
A-10 Cuba	DM 9,95
Azrael's Tear	DM 9,95
Chessmaster 5000	DM 9,95
Creatures Deluxe	DM 9,95
Dark Reign	DM 9,95
Descent 2	DM 9,95
Dracula	DM 9,95
Dragon Lore	DM 9,95
Earthworm Jim	DM 9,95
Fantasy General	DM 9,95
Interstate ´76	DM 9,95
M.A.X.	DM 9,95
MDK	DM 9,95
Mechwarrior 2	DM 9,95
Mechwarrior 2: Merc.	DM 9,95
Pitfall	DM 9,95
VP Powerboat Rac.	DM 9,95
War Wind 2	DM 9,95
THQ Classics	
Earthworm Jim 1+2	DM 29,95
Indiana Jones 3+4	DM 29,95
Jedi Knight/MotS	DM 49,95
Jetfighter 3	DM 39,95
Micromachines V3	DM 39,95
Outlaws	DM 39,95
Realms of the Haunting	DM 39,95
Rebel Assault II	DM 39,95
Shadow of The Empire	DM 39,95
Test Drive 4	DM 39,95
The Dig	DM 39,95
TIE Fighter	DM 39,95
Vollgas	DM 29,95
X-Wing Collector's CD	DM 29,95
X-Wing vs. TIE F./BoP	DM 49,95
White Label (Virgin)	
Agent Armstrong	DM 19,95
Baphomets Fluch 2	DM 24,95
Bleifuß Rally	DM 24,95
Mana	DM 24,95

Gold Games 4

Spielesammlung **TopWare bläst zur Herbstattacke**

In Zusammenarbeit mit Havas Interactive und Ubi Soft veröffentlicht TopWare Neues in der *Gold Games*-Reihe. *Gold Games 4* glänzt Anfang November mit 21 Spielen: *3D Ultra Pinball 3* (58%), *Caesar 2*, *Conflict Freespace* (90%), *Diablo* (80%), *Die By The Sword* (86%), *DSF Fußballmanager 98* (68%), *Fallout* (83%), *Fallout 2* (82%), *Knights & Merchants* (84%), *Leisure Suit Larry 7* (83%), *M.A.X. 2* (85%), *Might and Magic 6* (71%), *Pandemonium 2* (87%), *Police Quest SWAT 2* (52%), *Pro Pilot* (55%), *Rayman*, *Redline Racer* (82%), *RoboRumble* (80%), *S.C.A.R.S.* (70%), *Uprising 2* (80%), und *V 2000* (66%). Kosten wird das edle Stück DM 69,95.

Die vierte Runde einer erfolgreichen Budgetreihe: Gold Games 4 deckt fast jedes Genre ab.



Außerdem

Nachdem jetzt mit **Das Geheimnis der Amazonen** das zweite Add-On für **Siedler 3** erschienen ist, senkt Blue Byte den Preis für die erste Mission-CD (86%) auf DM 19,95. Die CD enthält neue Kampagnen und einen Level-Editor. Info: http://www.bluebyte.de /// Von Topos kommen für DM 19,95 in der Reihe Game Factory fünf Titel aus dem Vermächtnis von Infogrames und Interactive Magic in den Handel: **Capitalism Plus, Alexander der Große, Hannibal, Flugsimulation iF-22** und **Seven Kingdoms 1.** Info: http://www.topos-verlag.de ///

Grüne Welle

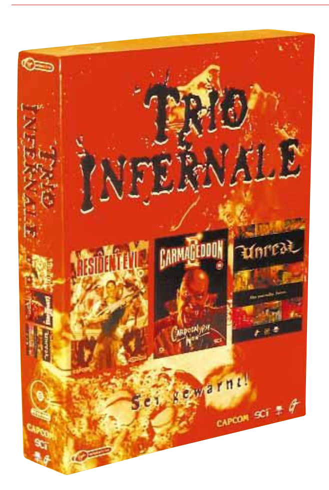
Spielesammlung/Budgetspiele **Preiswertes von Novitas**

Novitas bringt für je DM 12,95 neue Oldies in der *Green Pepper*-Serie: *Alone in the Dark 3, Little Big Adventure, Sim Life, Sim Ant, Sim Farm, Darkseed II, Prisoner of Ice, Tunnel B1* (76%). Außerdem bekommen Sie für DM 29,95 den *Pepper Pack 3*, der die Spiele *Heavy Gear* (85%), *Earthworm Jim* (85%), *Battlezone* (82%), *Stunt Racer* und *Pinball* enthält.

Info: http://www.novitas-ent.com.

Die Winteroffensive von Novitas spült einige alte Spieleperlen an den Verkaufsstrand.





Trio Infernale

Spielesammlung **Virgin verteilt die Spiele neu**

Für Volljährige vereint Virgin ein interessantes Dreigespann in einer Schachtel: Action-Adventure *Resident Evil* (74%), Zerstörungsraser *Carmageddon 2* (78%) und 3D-Gemetzel *Unreal* (92%). Einzige Gemeinsamkeit ist der gewalttätige Spielverlauf. Ironischer weise sind zwei der drei Spiele im Trio Infernale in ihrer deutschen Variante entschärft. Doch auch als Solo Infernale kann das Paket zum Preis von DM 59,95 überzeugen. **Info: http://www.vid.de**

Ein unmoralisches Angebot: Resident Evil, Carmageddon 2 und Unreal.

Ich mein' ja nur

Alles wird gut

Die Zeit des Jammerns und Klagens ist vorbei. Schluß mit Telefonrechnungen in astronomischer Höhe. Schluß mit neidvollen Blicken ins Telefon- und Internetparadies USA. Was für viele Deutsche noch vor wenigen Monaten absolutes Wunschdenken war, ist auf dem besten Weg, im nächsten Jahr endgültig wahr zu werden. Dank dem Fall des Telekom-Monopols und dem damit verbundenen Preiskrieg zahlreicher Telefongesellschaften ist nun auch das Surfen im WWW äußerst preiswert geworden, was der neue AOL-Tarif, der angekündigte T-Online-Tarif und die unzähligen Angebote kleinerer Internetprovider belegen. Die erste echte Flatrate gibt es seit wenigen Tagen auch schon wieder, und wenn nächstes Jahr die Ortsgespräche dramatisch billiger werden, dürften wir endgültig mit den USA im Preiskrieg gleichgezogen haben. Um es mit Nina Ruges Worten zu sagen: Alles wird gut!

Christian Sauerteig

Flatrate

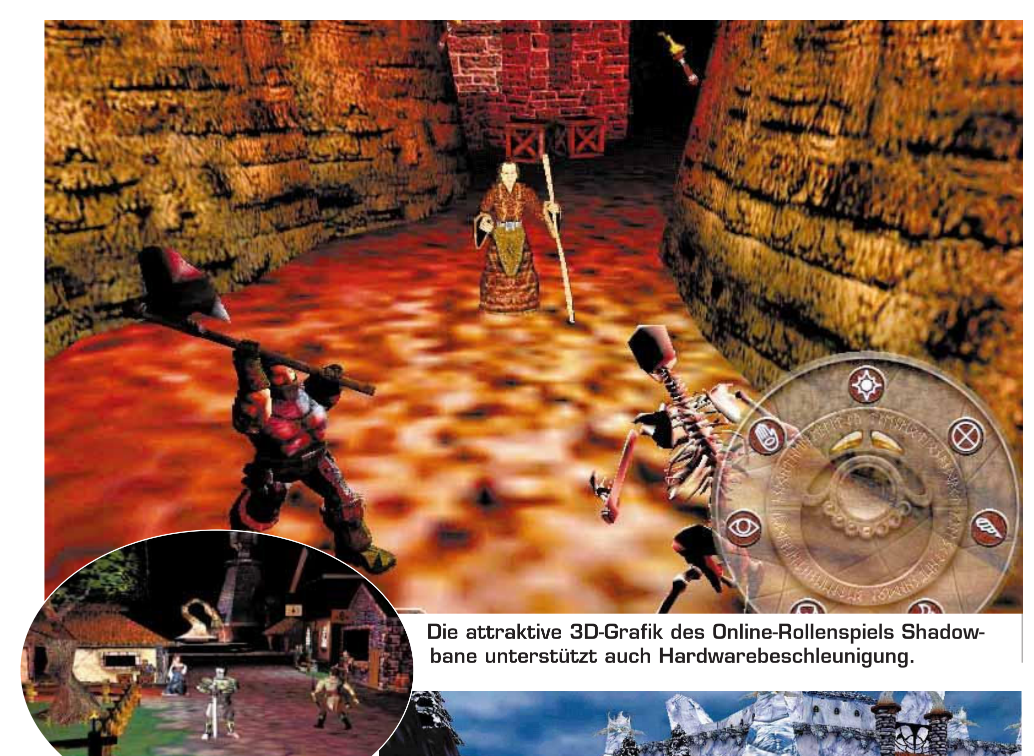
Internet-Provider **Internet zum Festpreis**

Seit dem 15. Oktober bietet das Würzburger Unternehmen Digital Transfers unter dem Namen Connect 24/7 299 Mark im Monat eine Flatrate (unbegrenzter Internetzugang inklusive Telefonkosten) an. Außerdem berechnet Digital Transfers eine einmalige Einrichtungsgebühr von 249 Mark. Aufgrund der großen Nachfrage kann das Angebot nur einer begrenzten Anzahl von Kunden zur Verfügung gestellt werden. Nähere Informationen finden Sie auf der Homepage des Unternehmens.

Info: http://www.digitaltransfers.com

Shadowbane

Online-Rollenspiel **EverQuest und Ultima Online bekommen ernsthafte Konkurrenz**



Die attraktive 3D-Grafik des Online-Rollenspiels Shadowbane unterstützt auch Hardwarebeschleunigung.

Dank der riesigen Spielwelt gibt es unzählige Locations.

Aufgrund der unterschiedlichen Gilden wird es gelegentlich auch zu blutigen Auseinandersetzungen und Übergriffen kommen.

Mit dem Fantasy-Rollenspiel *Shadowbane* hat die amerikanische Softwareschmiede Wolfpack ein ganz heißes Eisen im immer größer werdenden Feuer der Online-RPGs. Schauplatz ist genretypisch eine virtuelle Welt, auf der ein erbitterter Krieg tobt. Herausragendes Merkmal des Spiels soll neben der Interaktion der Mitspieler und der 3D-Egografik das sich ständig weiterentwickelnde Universum werden, in dem immer wieder neue Welten entstehen sollen. Anvisierter Erscheinungstermin ist im Sommer 2000.

Info: http://www.shadowbane.com

Außerdem

/// **Sierra** und **Origin** haben **Ultima Online 2** für das nächste Jahrtausend angekündigt. /// Die spezielle **Battle.Net**-Version von **WarCraft 2** erscheint Ende des Monats. /// Unter www.bingoextreme.com kann ab sofort eine extrem unterhaltsame und auch kostenlose Variante des beliebten Spiels gezockt werden. /// Der **Rainbow Six**-Nachfolger **Rogue Spear** kann ab sofort bei Microsofts Gaming Zone (www.zone.com) gespielt werden. /// **Interactive Magics** attraktive Online-Flugsimulation **Warbirds** kann ab sofort sieben Tage lang kostenlos probegespielt werden! Nähere Infos unter http://www.ien.de/warbirds ///

Fierce Harmony

Action **Online Prügel beziehen**

Abgesehen von *Virtua Fighter 2* sind 3D-Prügelspiele auf dem PC äußerst selten. Diesen Mißstand möchte Indigo Moon mit dem ersten rundenbasierten Online-3D-Schwertkampfspiel beheben. Nach Download der kostenlosen Software dürfen Sie einen Kämpfer kreieren, um sich dann mit anderen Mitspielern in den Arenen zu messen.



Auf den Gamestorm-Servern warten immer Kontrahenten.

Die Steuerung ist simpel und erfolgt komplett mit der Maus.

Info: http://www.imoon.com

Ich mein' ja nur

Eine neue Szene wächst heran
Die Veröffentlichung der Unreal Tournament-Demo sorgte für einige Überraschungen in der 3D-Action-Fangemeinde. Manchen eingefleischten Unrealern erschien die Demo wie eine Anbiederung an erfolgreiche id-Machwerke, und deren Fans konnten sich mit dem letzten Rest Unreal-Atmosphäre nicht so richtig anfreunden ... trotz allem sind mittlerweile über 500 recht gut besuchte Online-Spieleserver ein deutliches Zeichen dafür, daß Unreal Tournament viele eingefleischte 3D-Actionfans begeistert. Auch mich, der kurzerhand eine „id-Pause" einlegte und zusammen mit einem verwegenen Haufen aus Unreal- und id-Fans einen neuen UT-Clan gründete. Besuchen Sie uns doch mal auf rod.gametown.de, ansonsten wünsche ich Ihnen viel Spaß mit Epics neuem 3D-Shooter.

Dirk Gooding

MAGIX music maker Generation 5

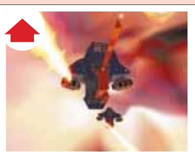


Musiksoftware **Komponieren Sie ihren eigenen Hit**

MAGIX music maker Generation 5 lautet der Nachfolger der leicht zu bedienenden und umkomplizierten Musikprogramme aus dem Hause MAGIX. In der neuesten Version bietet Ihnen das Programm neben umfangreicher Ausstattung, vereinfachter Bedienung und vielen neuen Funktionen die Möglichkeit, via Internet mit mehreren Leuten gleichzeitig an einem Stück zu basteln. Der Preis liegt bei 99 Mark

Info: http://www.magix.net

Die andere Hitparade



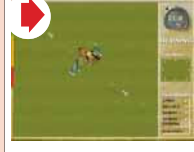
ABGEFLOGEN! Juhu, hier ticken alle völlig durch, denn *Homeworld* sorgt für freudige Mienen und beschwingte Laune im Redaktionsalltag. *Homeworld* sieht brillant gut aus, macht tierisch Spaß und vertreibt die Alltagssorgen. Supi!!!



ABGESPRUNGEN! Kunterbunt und mächtig rund. *Rayman 2* überflutet Ihre Sinne und Sensoren nicht nur mit Bonbongrafik, sondern überzeugt auch durch Spielwitz und Charme. Gehüpft wie gesprungen macht bei Rayman keinen Unterschied.



ABGENUTZT! Kleider machen Leute. Wenn aber jene Gewänder reichlich abgetragen am Körper hängen, sollten auch Blaublüter wie persische Prinzen mal das äußere Erscheinungsbild wechseln. Sonst könnte es eventuell streng müffeln.



ABGERITTEN! In *Riding Star* satteln Sie einen virtuellen Gaul und bewältigen diverse Parcours. Wem Pferdeschnulzen via Fernsehen und Taschenbücher nicht mehr ausreichen, der kann sich jetzt am PC den Wolf reiten.

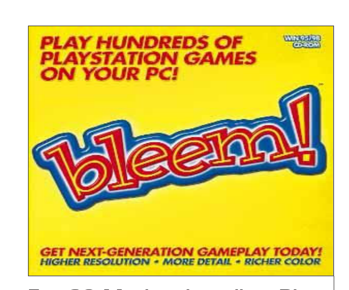


ABGEPFIFFEN! Wer am liebsten dem 1. FC Leichenschauhaus bei der Heimniederlage zujubeln möchte, der hat in *Hattrick! Wins* sein Spiel des Monats gefunden. Alle anderen sollten das Spiel konsequent im Abseits stehen lassen.

Bleem – der PlayStation-Emulator

Emulator **Machen Sie Ihren PC zur Playstation**

Mit *Bleem* können Sie PlayStation-Spiele problemlos auf Ihrem PC spielen, vorausgesetzt, Sie besitzen einen P 200, min. 16 MB RAM, Win9x und eine 3D-Grafikkarte. Sollten dennoch Kompatibilitätsprobleme auftreten, stehen auf der Homepage kostenlose Updates bereit. **Info:** www.cdv.de



Für 89 Mark gehört ihre Playstation der Vergangenheit an.

Shadow Man-Comic

Comic **Shadow Man mal anders**

Mit der offiziellen Comic Adaption von *Shadow Man* startet Dino Entertainment AG eine neue Produktlinie von Comics, die auf Computerspielen basieren und zusätzlich Informationen rund um das Spiel enthalten. Das erste *Shadow Man*-Heft kommt am 20. Oktober für DM 7,90 auf den Markt.

Info: www.dinocomics.de



Auf Papier gezaubert: Shadow Man.

Ich mein' ja nur

Für Harald

Der Commandos-Nachfolger Commandos 2 kommt nächstes Jahr. Command & Conquer 3 heißt in Amerika Command & Conquer 2, weil Command & Conquer 2 dort Command & Conquer: Red Alert hieß. Dafür heißt Command & Conquer: Commando jetzt überall Command & Conquer: Renegade. Das hat aber nichts mit Revenant zu tun. Starsiege ist bereits erschienen, Starsiege: Tribes endlich auch. Starsiege Tribes 2 und Starsiege Extreme sind schon angekündigt. Starlancer von Erin Roberts verschiebt sich wahrscheinlich ins Jahr 2000, kommt aber auf jeden Fall noch vor Chris Roberts' Freelancer, von Freespace gar nicht zu sprechen. Ich blick's nicht mehr! Das soll mir mal der Christian erklären. Moment: Christian M, Christian B. oder Christian S.?

Joachim Hesse

Gut gebrüllt, Löwe

Lionhead-Deal mit Activision

Lionhead, die Spieleschmiede von *Populous*-Erfinder Peter Molyneux, veröffentlichte ihre nächsten zwei Titel über Activision. Die Spiele befinden sich bereits in der Entwicklung, die Namen sind allerdings noch geheim. Nicht mit im Paket befindet sich *Black & White*, das über Electronic Arts vertrieben wird.



Bullfrog-Gründer Molyneux arbeitet mit Activision zusammen.

Sierra baut ab

Vier Sierra-Spiele werden nicht mehr weiterentwickelt



Orcs ist eines der eingestellten Spieleprojekte von Sierra.

Sierra On-Line hat in den USA drastische Restrukturierungsmaßnahmen angekündigt, wodurch vier Spiele nicht weiter entwickelt werden: *Desert Fighters* und *Pro Pilot Paradise* (Dynamix Studios), *Orcs: Revenge of the Ancient* und *Babylon 5*. Ebenfalls gefährdet sei das Online-Spiel *Mittelerde*. 105 Mitarbeiter von Sierra verloren ihren Job.

Außerdem

Eidos kooperiert für den Titel **The Nomad Soul** mit **Virgin** Music. Virgin-Künstler David Bowie persönlich tritt in dem Action-Adventure auf. **///** Dave Jones hat **DMA Design** (GTA) verlassen, nachdem das Unternehmen von **Take 2** übernommen wurde. Der Lemmings-Erfinder will nun eine eigene Firma gründen. **/// The Learning Company (TLC)** erwartet für das dritte Quartal 1999 einen Verlust zwischen 50 und 100 Millionen US-Dollar. **/// Titus** erwarb den Hauptanteil an Publisher **Interplay**. Damit gehört den Franzosen **Virgin Interactive**. **///**

Spiel des Jahres 1999

Dark Project: Der Meisterdieb von Eidos wurde die begehrte Auszeichnung verliehen

Auf dem Computec-VIP-Event in Nürnberg wurde am 1. Oktober das PC-Spiel des Jahres 1999 gekürt. Über 180 Gäste aus der Branche waren dabei. Gewonnen hat das 3D-Action-Adventure *Dark Project: Der Meisterdieb* von Eidos. Außerdem nominiert waren: *Half-Life (deutsch)* von Havas Interactive, *Drakan* von Psygnosis, *Outcast* von Infogrames und Westwoods *C&C 3*.

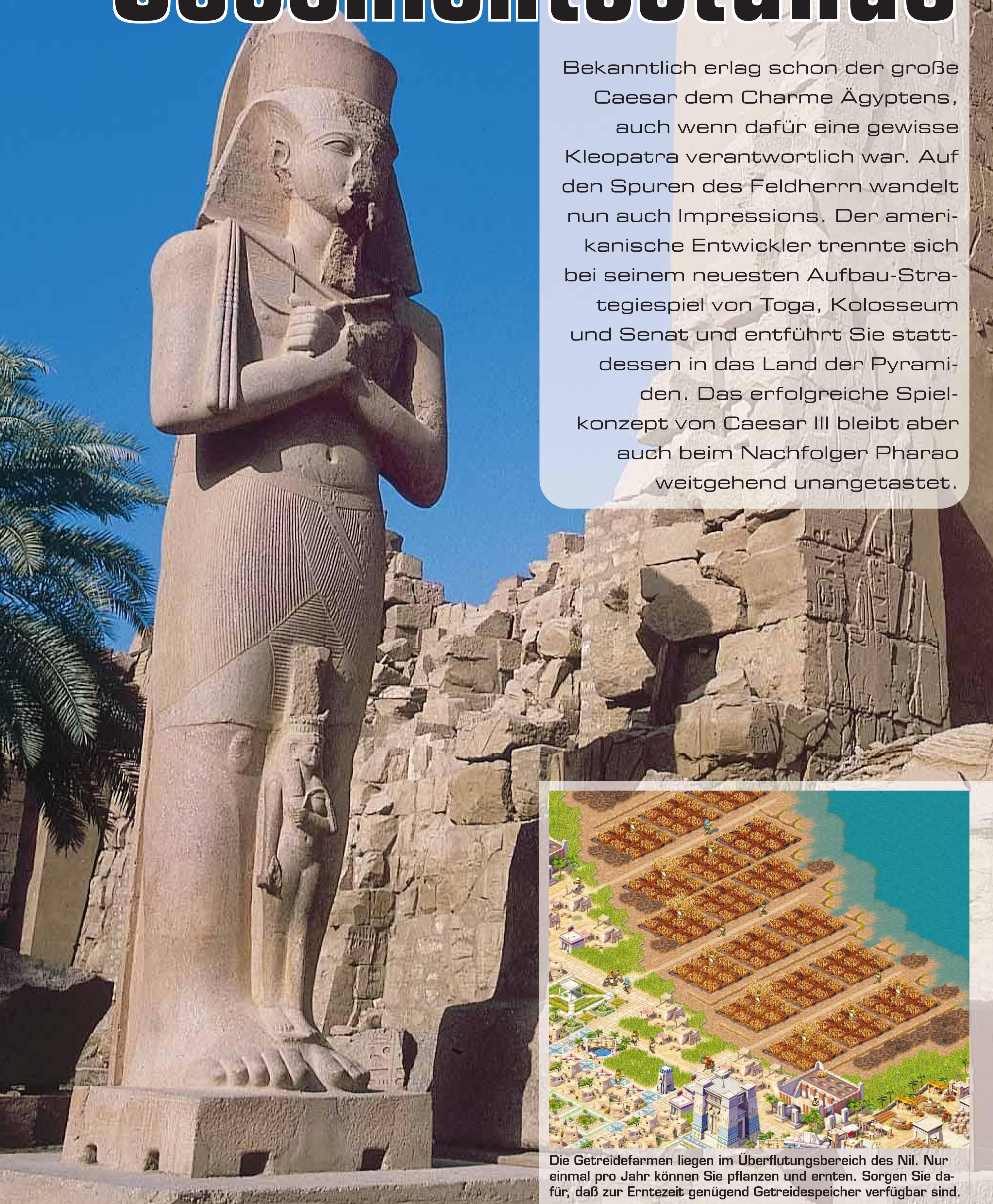


Marketing-Team Beco Mulderij, Marcus Behrens und Lars Wittkuhn werden für Dark Project ausgezeichnet.

Die Vertreter der deutschen Spieleindustrie vergnügten sich am Nachmittag beim Laser-Gotcha.

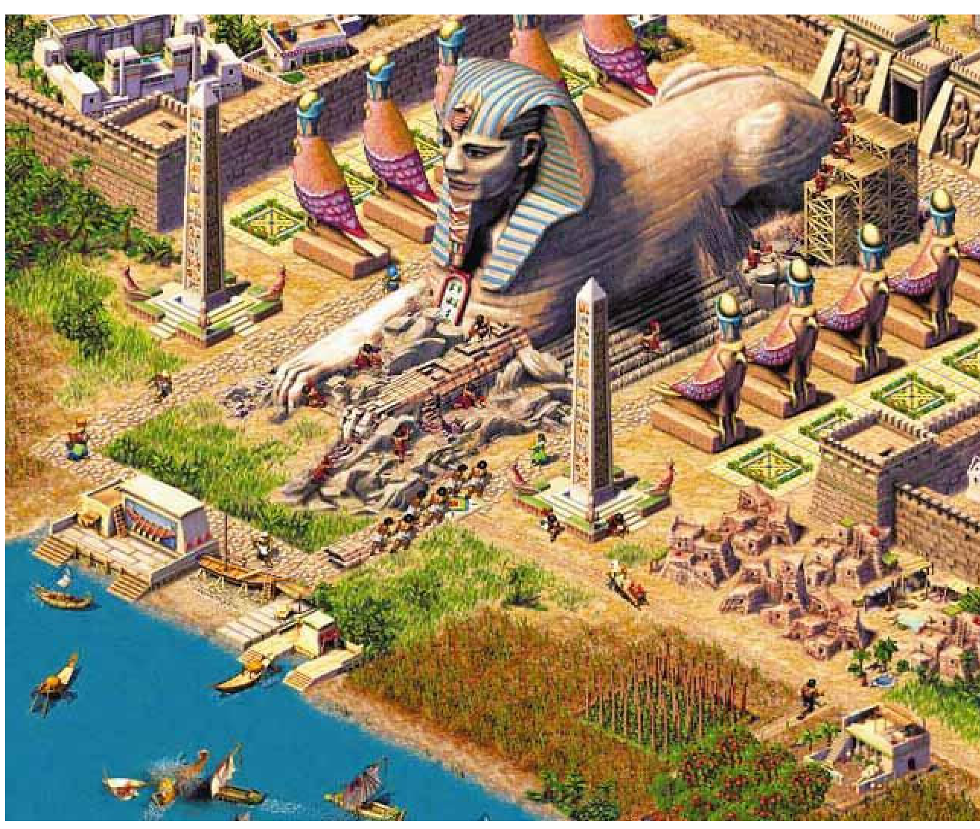
Geschichtsstunde

Bekanntlich erlag schon der große Caesar dem Charme Ägyptens, auch wenn dafür eine gewisse Kleopatra verantwortlich war. Auf den Spuren des Feldherrn wandelt nun auch Impressions. Der amerikanische Entwickler trennte sich bei seinem neuesten Aufbau-Strategiespiel von Toga, Kolosseum und Senat und entführt Sie stattdessen in das Land der Pyramiden. Das erfolgreiche Spielkonzept von Caesar III bleibt aber auch beim Nachfolger Pharao weitgehend unangetastet.



Die Getreidefarmen liegen im Überflutungsbereich des Nil. Nur einmal pro Jahr können Sie pflanzen und ernten. Sorgen Sie dafür, daß zur Erntezeit genügend Getreidespeicher verfügbar sind.



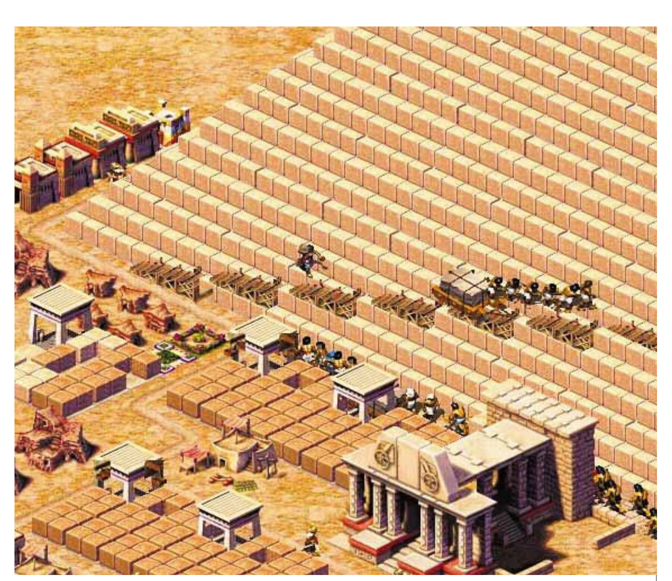


Riesige Monumente müssen gebaut werden, um in der Kampagne voranzukommen. Hier entsteht gerade eine Sphinx inmitten eines Tempelkomplexes.

Als Sproß einer aufstrebenden Königsfamilie legt Impressions Wohl und Wehe des alten Ägypten in Ihre Hände. In drei Kampagnen mit jeweils acht bis zehn Missionen müssen Sie beweisen, daß Sie das Zeug zum Herrscher haben und zusammen mit ihren Kindern und Kindeskindern dafür sorgen, daß Ihre Familie den vorgesehenen Platz an der Seite des Sonnenkönigs Ra einnehmen kann. Aus dem Nichts sollen blühende Städte aus dem Boden gestampft werden, deren Bewohner glücklich und zufrieden sind. Keine leichte Aufgabe, denn nahezu jeder Aspekt städtischen Lebens wird von *Pharao* berücksichtigt. Sie beginnen genreüblich mit dem Bau von ein paar Straßen und billigen Wohnhütten. Letztere locken auch sogleich die ersten arbeitswilligen Einwanderer in ihr bis dato völlig menschenleeres Reich. Die Befriedigung der Grundbedürfnisse steht für Sie jetzt auf Punkt Eins der Tagesordnung, also errichten Sie einen Brunnen für die Wasser-



Allzu viele Wohnhäuser müssen Sie gar nicht bauen, um auf hohe Bevölkerungszahlen zu kommen. Durch die richtigen Gebäude in der Umgebung mutieren simple Baracken schnell zu Traumvillen.

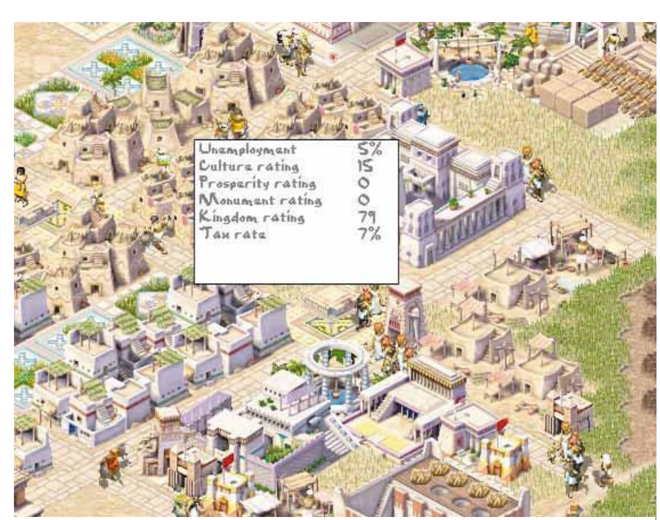


Historisch korrekt: Hundert Jahre und länger bauen Sie an einer solch überdimensionierten Pyramide. Grafisch imposant, aber leider manchmal etwas unübersichtlich.

Spaß an der Freund

Im Internet (www.impressionsgames.de) geben die Entwickler ihre intimsten Geheimnisse preis. Hier können Sie auch die zehn besten Gründe dafür erfahren, warum jeder Programmierer danach streben sollte, eine Anstellung bei Impressions zu ergattern. Lesen, staunen und hoffen Sie, daß *Pharao* trotz der ausgedehnten Freizeitaktivitäten der Entwickler pünktlich fertig wird:

10. Wenn wir Foren-Nachrichten verfassen, erscheinen unsere Namen dort in Rot und nicht in schnödem Schwarz.
9. Wir bekommen Mineralwasser umsonst.
8. Um der fürchterlich hektischen Welt zu entfliehen, vergnügen wir uns auf unserer privaten Dachterrasse.
7. Wir müssen alle Geheimhaltungsvereinbarungen unterschreiben. Wenn wir dann auf Parties nach unserem Beruf gefragt werden, können wir sagen: „Sorry, das darf ich nicht verraten!“
6. Wir wissen genau, wie es mit *Pharao* weitergeht – und Ihr nicht. (Anm. d. Redaktion: Nach der Lektüre dieses Artikels dürfte das nicht mehr zutreffen!)
5. Manche von uns arbeiten auch im Schlafanzug, keiner stört sich daran.
4. Wir bauen Streß jeden Freitag durch exzessive Pool-Billard-Spiele und Tischtennismatches ab. Dabei werden wir kostenlos verpflegt.
3. Haben wir schon das Freibier erwähnt?
2. Unsere Spiele haben eine riesige, uns unterstützende Fangemeinde. (Uhhh, ist das nicht süß?)
1. Wir werden fürs Spielen bezahlt!

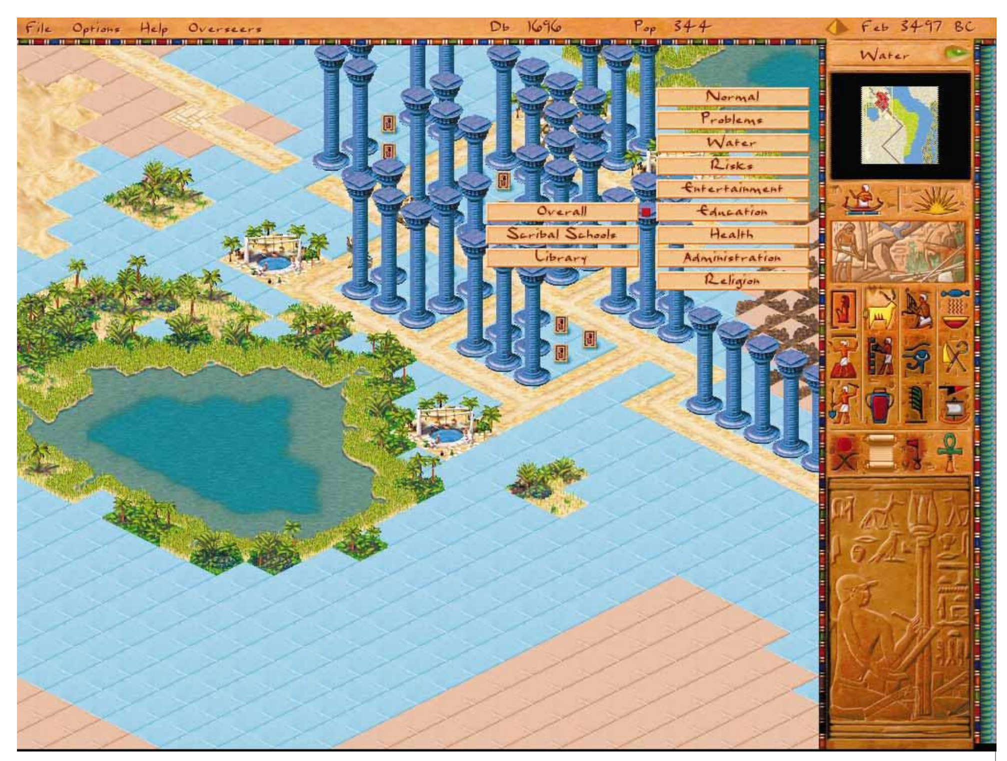


Wenn Sie mit dem Mauscursor über Ihren Regierungssitz fahren, wir Ihnen der momentane Status Ihres Reichs automatisch angezeigt. Das erspart manchmal den Gang zu den Beratern.

versorgung und kümmern sich sodann um das leibliche Wohl, sonst mucken Ihre neuen Untertanen bald auf.

Hungrige Kehlen

Grasen ein paar Strauße oder Gnus in der Nähe, schafft eine Jägerhütte schnell Abhilfe, ansonsten hilft nur der Anbau von Getreide. Hier zeigt sich dann auch die erste Besonderheit von *Pharao*. Im Gegensatz zu den fruchtbaren römischen Graslandschaften, die Sie aus *Caesar III* kennen, zeichnet sich die ägyptische Wüste nicht eben durch üppiges Wachstum aus. Um erfolgreich Getreide anbauen zu können, müssen Ihre Farmer also die nährstoffreichen Überflutungsgebiete des Nildeltas nutzen und besonders schnell arbeiten. Genau für eine Ernte pro Jahr reicht die Spielzeit, was bis dahin nicht durch Getreidekarren in den nächstgelegenen Speicher transportiert wurde, wird gnadenlos von den blauen Fluten verschlungen. Eine gute Transportinfrastruktur ist bei Pharao also lebensnotwendig, sonst droht schon bald die erste Hungerkatastrophe.



Die Anzeigefilter stoßen Sie mit der Nase auf alle Brennpunkte Ihrer Stadt. Hier wird gerade angezeigt, welche Gebäude ausreichend mit Wasser versorgt sind.

Ein Faß ohne Boden

Haben Sie diese erste Klippe gemeistert, geht die Arbeit erst richtig los. Ihre Bewohner sind anspruchsvoll und fordern im Spielverlauf immer weitere Waren und Dienstleistungen von Ihnen. Für angemessene Unterhaltung sorgen Jongleure, Theater und Schänken die medizinische Betreuung übernehmen Apotheker, Ärzte und Zahnmediziner. Feuerwehrleute, Ingenieure und Polizisten erhalten die öffentliche Ordnung und zahlreiche Industriezweige decken den ständigen Bedarf an Baumaterialien und Luxusgütern. Schließlich wollen auch die vier ägyptischen Hauptgottheiten durch den Bau von Tempelanlagen und Opferschreinen besänftigt werden, dann sind gute Ernten und wachsender Reichtum sichergestellt. Wirtschaften Sie richtig, danken Ihre Be-

Die Benutzeroberfläche

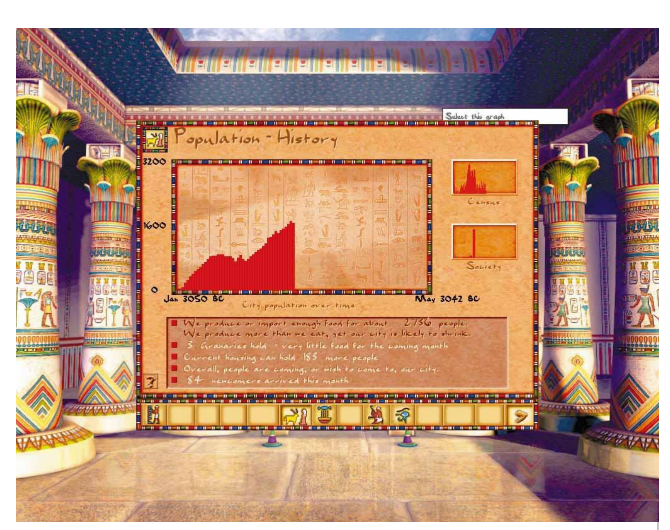
Wer *Caesar III* gespielt hat, wird mit der Benutzerführung in *Pharao* kaum Probleme bekommen. Das Spiel läßt sich mit Hilfe der Iconleiste am rechten Bildrand komfortabel steuern, zumal Sie die zunächst kryptisch anmutenden Symbole, hinter denen sich die diversen Menüs verbergen, nach kurzer Spielzeit im Kopf haben. Durch einen Rechtsklick in das Spielfenster öffnen sich nach Bedarf weitere Infomenüs. Anhand eines Screenshots erklären wir Ihnen hier die wichtigsten Steuerungselemente.

Leiste für alle Spieloptionen
Momentaner Kontostand
Bevölkerungszahl
Karte rotieren
Aktuelles Datum
Diverse Anzeigefilter
Übersichtskarte
Beratermenü
Unterhaltungsindustrie
Landwirtschaftsbetriebe
Hygienebetriebe
Häuser bauen
Religiöse Stätten
Straßenbau
Städtische Einrichtungen
Industriestrukturen
Militärstrukturen
Abreißen
Bildungseinrichtungen
Lagergebäude
Missionsauftrag
Krisengebiete
Nachrichten
Undo-Funktion

wohner Ihnen das durch fette Steuereinnahmen. Außerdem werten sie automatisch ihre Domizile auf, so daß aus brüchigen Holzansiedlungen schon bald gediegene Villenviertel werden.

Kleine, aber feine Unterschiede

Caesar-Veteranen haben längst gemerkt, daß sich das vertraute Spielprinzip bei *Pharao* kaum geändert hat. Impressions kredenzte seinen Fans aber erheblich mehr Gebäude und Endprodukte, was eine noch genauere Stadtplanung erfordert. Durch überarbeitete Wegfindungsroutinen stolzieren die etlichen Arbeiter, die zur Erhaltung der Infrastruktur notwendig sind, nun sehr zielstrebig durch Ihre Städte. Egal ob Ihre Bewohner als Leichenbalsamierer, Künstler oder simple Lagerarbeiter einen Job gefunden haben, alle Wuselmännchen fin-

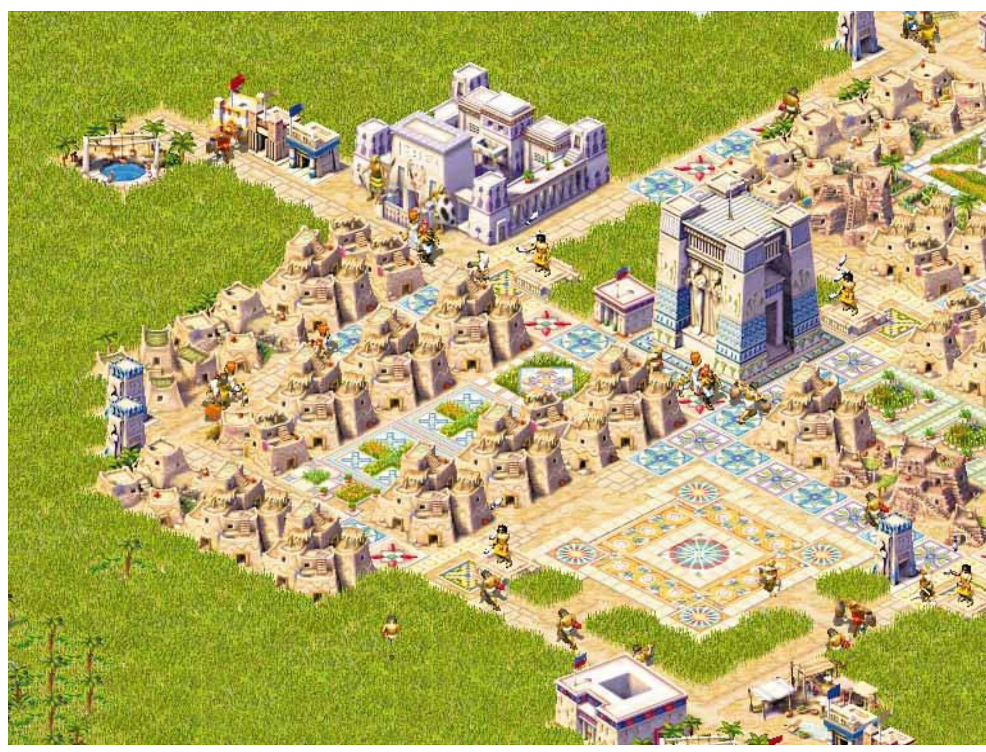


Ihre Berater teilen Ihnen nicht nur eventuelle Fehlentwicklungen mit, sondern geben meist auch gleich Tips, wie diese behoben werden können. Das war bei Caesar III noch nicht so.



Mit Hilfe des Karten- und Szenarioeditors basteln Sie sich mit Hilfe der Maus neue Missionen. Die Missionsziele und „Zufallsereignisse“ bestimmen Sie selbst.

den rasch ihr angepeiltes Ziel, was einen reibungslosen Warentransport gewährleistet. Das ist besonders wichtig, wenn Sie später Handelsrouten zu Ihren Nachbarn aufgebaut haben, wodurch noch mehr Produkte ins Reich gelangen. Zum Glück stehen Ihnen jederzeit zahlreiche Berater zur Seite, die stets treffend darauf hinweisen, was in Ihrer Stadt gerade im argen liegt. In den Missionen treffen Sie mitunter auf feindliche Völker, die nun auch mit Hilfe von Kriegsschiffen bekämpft werden können. Wenn Sie allein und friedlich vor sich hinsiedeln möchten, können Sie jederzeit mit dem beigefügten Editor ein eigenes Szenario basteln, für das sich die Siegbedingungen frei definieren lassen. In vielen Kampagnenmissionen müssen Sie jedoch regelmäßig fast übermenschliche Bauvorhaben realisieren. Schließlich hinterließen alle wichtigen ägyptischen Herrscher gewaltige Monumente und da wollen Sie natürlich nicht nachstehen. Für die Errichtung einer großen Pyramide, die bei *Pharao* schon mal locker ein Drittel der gesamten Spielkarte einnehmen kann, benötigen Sie zum Beispiel die satte Anzahl von 5.280 behauenen Steinblöcken, was einen gewaltigen logistischen Aufwand und viel Zeit erfordert.

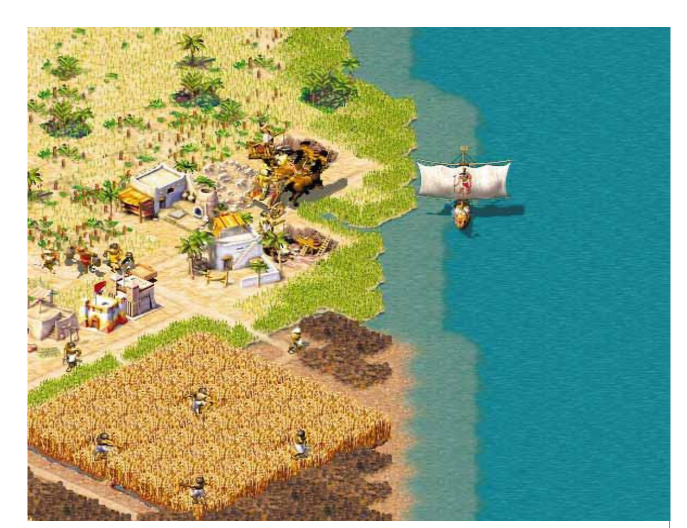


Durch Plazas, Gärten und Tempel verbessern Sie die Wohnlage Ihre Häuser, die dadurch automatisch aufgewertet werden und Platz für weitere Einwanderer bieten.

Konventionelle Technik

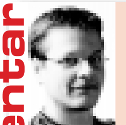
Sämtliche Bauten im Spiel wurden den historischen Vorbildern nachempfunden, dadurch entsteht ein sehr atmosphärischer Look. Die bunten Tempelanlagen und riesigen Pyramiden verstärken den Eindruck, sich tatsächlich inmitten einer alt-ägyptischen Stadt zu befinden. Das ist umso erstaunlicher, wenn man bedenkt, daß diese Atmosphäre mit der nahezu unveränderten Grafikengine des Vorgängers aufgebaut wird. Beim Sound werden Sie allerdings ägyptische Dudelmusik ertragen müssen, die sich aber auch abschalten läßt und deren nervtötende Gleichförmigkeit ein wenig durch die guten Soundeffekte aufgefangen wird.

Christian Bigge



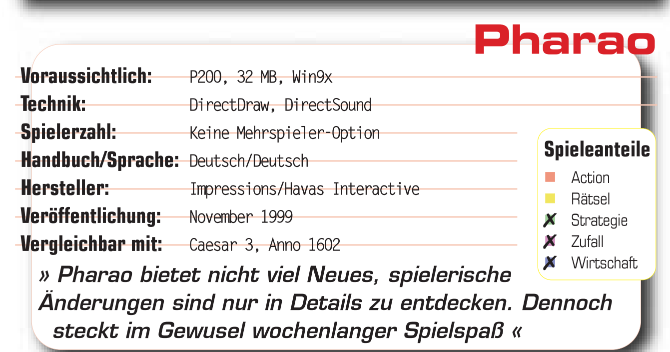
Wenn Sie dem amtierenden Pharao nicht ausreichend Tribut zahlen, schickt er seine Kriegsschiffe und Streitwagen. Hier werden soeben Ihre Töpfereien dem Erdboden gleichgemacht.

Kommentar



Christian Bigge

Caesar III war unbestritten ein sehr gutes Spiel mit einigem Tiefgang, Pharao schlägt in dieselbe Kerbe. Neuerungen dürfen bei Impressions' ägyptologischer Nachhilfestunde allerdings mit der Lupe gesucht werden. Die riesigen Monumente und farbenprächtigen Tempelanlagen tragen zu einem abwechslungsreichen Stadtbild bei, können aber nicht übertünchen, daß hier die Grafikengine des Vorgängers erneut ihre Bilder auf den Monitor pinselt. Zum Glück fällt das aber bei einem Strategiespiel, welches auf eine isometrische Ansicht setzt, nicht so ins Gewicht. Caesar-Fans bekommen mit Pharao höchstwahrscheinlich einen würdigen Nachfolger serviert, denn das motivierende Spielkonzept geht nach wie vor auf. Schade nur, daß erneut auf einen Mehrspielermodus verzichtet wurde.



Pharao

Voraussichtlich:	P200, 32 MB, Win9x
Technik:	DirectDraw, DirectSound
Spielerzahl:	Keine Mehrspieler-Option
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Impressions/Havas Interactive
Veröffentlichung:	November 1999
Vergleichbar mit:	Caesar 3, Anno 1602

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- ✗ Strategie
- ✗ Zufall
- ✗ Wirtschaft

» Pharao bietet nicht viel Neues, spielerische Änderungen sind nur in Details zu entdecken. Dennoch steckt im Gewusel wochenlanger Spielspaß «

... sich ein Denkmal setzen.

Alex Rodberg ist Brand* Manager von Impressions und damit verantwortlich für alle Neuentwicklungen der Firma. Zu Pharao beantwortete er uns freimütig einige offene Fragen.

*Brand = englisch für Marke

PC ACTION Hallo Alex, könntest Du uns einen Überblick über die verschiedenen Spielmodi von *Pharao* geben?

Alex Rodberg: Klar! Im Vordergrund steht natürlich die Kampagne, wo der Spieler immer komplexer werdende ägyptische Städte regieren muß. Die Regierungszeit erstreckt sich von den frühen Dynastien über die Blütezeit des alten Ägypten bis hin zu den letzten großen Königreichen, insgesamt müssen vier Zeitperioden bewältigt werden. Neben der Kampagne bieten wir noch das Konstruktions-Set für freie Städte an. Hier darf nach eigenen Zielvorgaben nach Herzenslust gebaut werden, zum Beispiel die schönste, reichste oder größte Stadt. Wer viele Kampagnen-Levels löst, bekommt weitere Karten für das offene Spiel freigeschaltet.

PC ACTION Warum verzichtet Ihr auf Mehrspieler-Modi?

Alex Rodberg: Weil bei *Pharao* der Aufbau-Aspekt im Vordergrund steht und nicht das zerstörerische Element. Wenn wir einen Mehrspielermodus eingebaut hätten, wäre der Kampfmodus automatisch viel wichtiger geworden. Das wäre geschichtlich nicht korrekt gewesen.

PC ACTION Wo liegen denn Deiner Meinung nach die Hauptunterschiede zwischen *Caesar III* und *Pharao*? Ist *Pharao* nicht einfach ein *Caesar IV* mit anderen Gebäuden?

Alex Rodberg: Natürlich spielt sich *Pharao* ähnlich wie *Caesar III*, beides sind Aufbau-Strategiespiele, aber die Strategien, die Du für das Weiterkommen anwenden mußt, sind sehr unterschiedlich. Das liegt noch nicht einmal hauptsächlich an unseren KI-Änderungen, sondern eher an den kulturellen Unterschieden zwischen Römern und Ägyptern. Ein Beispiel: Die Römer nutzen unterirdische Leitungen und Fontänen, um die Wasserversorgung Ihrer Häuser zu sichern. Die Gebäude wurden blockartig angelegt, womit man kurze Wege zur nächsten Wasserstelle für jedes Gebäude garantierte. Die alten Ägypter bezogen Ihr Wasser aus Brunnen. Wasserträger versorgten jeden Haushalt mit dem wichtigen Naß. Für diese war es einfacher, Häuser zu beliefern, die an langen, gut ausgebauten Straßen lagen. Für Pharao bedeutet das, daß Du Deine Stadt ganz anders anlegen mußt. Ein weiterer großer Unterschied zeigt sich beim Ackerbau. Die Nilfarmer ernten in den Überflutungszonen nur einmal pro Jahr, dafür aber mehr als reichlich. Es ist also von großer Bedeutung zum Zeitpunkt der ersten Ernte bereits über ausreichende Lagerkapazitäten zu verfügen, was die Römer kaum nötig hatten.

PC ACTION Bei *Caesar III* hat einige der hohen Schwierigkeitsgrad gestört. Insbesondere zu Beginn des Spiels haben Viele Fehler gemacht, weil Sie etwa noch nicht wußten, welche Gebäude bedenkenlos nebeneinander gebaut werden durften. Welche Einsteigerhilfen habt Ihr in *Pharao* eingebaut?

Alex Rodberg: Sowohl *Caesar III* als auch *Pharao* fallen in die Kategorie von Titeln, die leicht zu spielen, aber schwer zu meistern sind. In jedem Szenario mußt Du Deine Stadt sehr genau planen, um das Maximum aus den vorhandenen Ressourcen herauszuholen. Bei *Pharao* verhelfen drei Dinge zu einem leichteren Einstieg. Zunächst gibt es den tutorialartigen Aufbau der Level. Du gründest Deine Dynastie in dem Moment, in dem sich die Ägypter vom Nomadenvolk zur hochentwickelten Kultur mausern. Zu Beginn des Spiels stehen also längst nicht alle Bauoptionen zur Verfügung, es bleibt Raum für Experimente. Durch den stetig ansteigenden Schwierigkeitsgrad führen wir die Spieler nach und nach in neue Elemente wie etwa die religiösen Stätten oder die Unterhaltungszentren ein. Dann haben wir fünf verschiedene Schwierigkeitsgrade. Wenn Du mit einer Mission Probleme hast, kannst Du vor jedem Kampagnenszenario einen einfacheren Level wählen. Die Kampagne wird dadurch nicht unterbrochen. Schließlich kannst Du noch die religiösen Wechselwirkungen an jeder Stelle des Spiels abschalten, wenn Du mit den Wundern und Strafen von Osiris oder Ra Probleme hast.

PC ACTION Beruht *Pharao* eigentlich gänzlich auf historischen Fakten?

Alex Rodberg: Wir haben mittlerweile fast eine eigene Bibliothek mit Dutzenden von Büchern. Wenn Du Dich in unseren Büros umschaust, entdeckst Du die dicken Geschichtswälzer wirklich auf jedem Schreibtisch. Wir halten uns so weit wie irgend möglich an die geschichtlichen Fakten, so lange diese nicht das Gameplay negativ beeinflussen. Durch *Pharao* kannst Du sogar lernen, mit welcher Technik damals die Pyramiden gebaut wurden.

PC ACTION Nachdem Ihr uns zunächst dreimal das römische Imperium gezeigt habt, führt Ihr uns nun in die ägyptische Kultur ein. Stehen weitere historische Epochen auf Eurem Aufbau-Strategie-Plan? Was können wir in Zukunft von Impressions erwarten?

Alex Rodberg: Im Moment wollen wir einfach nur *Pharao* zu Ende bringen. Nachdem wir aber in diesem Genre bisher sehr erfolgreich agieren, würde es mich nicht wundern, wenn wir uns in Zukunft auch noch andere Völker vornehmen sollten. Zu diesem Zeitpunkt will ich dazu aber noch nichts sagen.

PC ACTION Vielen Dank für das Interview!

Als die Bombe einschlug

Auf der European Computer Trade Show (ECTS) ließ Blizzard eine Katze aus dem Sack, die auf den ersten Blick gar nicht so leicht wiederzuerkennen war: WarCraft 3. Was wir zu sehen bekamen, war nämlich kein Aufguß des Vorgängers. Lesen Sie selbst!



London, September 1999. Auf der ECTS wird ein Spiel angekündigt, dessen Name bei so manchem Liebhaber der Echtzeitstrategie ein freudiges Klingeln in den hinteren Gehirnwindungen auslösen dürfte: *WarCraft 3*. War da nicht einmal …? Genau. Es war einmal. Doch während die betagte Strategieserie um Orks und Menschen heute zu den Klassikern gezählt werden kann, beschreitet *WarCraft 3* neue Wege. Doch der Reihe nach … Pressekonferenz in einem engen Nebenraum der Olympia Hall: Zuerst flimmert ein kurzer Abriß der Blizzard-Firmengeschichte über eine kleine Leinwand. Der Pulsschlag des anwesenden PC-Action-Redakteurs bleibt (noch) unverändert. Es folgt eine vorgerenderte Introsequenz von *WarCraft 3*, die einen Meteoriteneinschlag zeigt. Aus dem glühenden Klumpen schlüpft ein Dämon hervor. Sieht klasse aus, aber rendern können bekanntlich viele. Dann erste Screenshots, die Herzfrequenz erhöht sich: Hm! Das soll *Warcraft* sein? Warum sind denn die Figuren so groß? Und warum sehe ich die Rekken von hinten und nicht mehr von oben? Hier ist etwas im Busch. Dann platzt die Bombe: *WarCraft 3* ist nicht mehr Echtzeitstrategie, *WarCraft 3* ist Rollenstrategie. Ja, sie haben richtig gehört. Ein interessanter Name, den Blizzard da ihrer selbstgewählten Genre-Schublade verpassen möchte. Doch was darf man sich darunter vorstellen?

Fakten
- Eine Welt
- Sechs Rassen
- Bis zwölf Einheiten pro Held
- Keine Missionen
- Ein neues Spielegenre



Überfall auf die Menschen-Siedlung: Die Späher haben Sie noch nicht entdeckt, so daß Ihr Held die Feinde mit einem magischen Feuerball direkt angreifen kann, während deren Anführer seine Wunden mit einem Energiezauber heilt. Mit den Ikons können Sie zu Ihrer zweiten Ork-Truppe umschalten.



Der Höhepunkt des Levels: Sie kommen zu einer verschneiten Lichtung. Knochen und versteinerte Krieger hätten Sie warnen müssen, denn sobald Sie einen Kristall nehmen, entsteht ein Wirbelsturm, und die herumliegenden Knochen formieren sich zu einem riesigen Skelett-Drachen. Der faucht Sie an, wie Sie es wagen könnten, seine Ruhe zu stören; danach attakiert er Sie sofort mit Feuerbällen.

Neue Rasselbanden

Um der Sache genauer auf den Grund zu gehen, trafen wir uns mit Blizzard-Sprecher Bill Roper. Am vereinbarten Ort wartete zunächst einmal Projektleiter Rob Prado, der einen spielbaren *WarCraft-3*-Level im Gepäck hat. Und die Screenshots auf der Pressekonferenz hatten nicht zuviel versprochen: im Gegenteil. Bei Ihrer Rückkehr ins Fantasy-Land Azeroth stellen Sie fest, daß sich sehr viel geändert hat. Ork-Führer Thrall (siehe Kasten „An den Wurzeln gepackt") hat die schuppigen Grünlinge aus der Sklaverei der Menschen befreit, deren Allianz inzwischen zerfallen ist. Insgesamt soll es jetzt sechs Rassen geben. Neben Orks und Menschen stehen als dritte Gruppe bereits die Dämonen fest, die mit ihrer „brennenden Legion" den Planeten einnehmen wollen. Aus den anderen drei Rassen macht Blizzard noch ein großes Geheimnis. In Fachkreisen wird gemunkelt, daß aus Zwergen und Gnomen (sind verbündet, um Gewehre herzustellen), Minotauren (gibt es als Einheit), Elfen (waren vorher mit den Menschen verbündet) oder Untoten und Spinnen (treten bereits als Gegner auf) die restlichen der drei Rassen gebildet werden könnten.



Das Genre wendet sich

„Während bei gewöhnlichen Echtzeitstrategiespielen 70 Prozent der Zeit an der eige-



Scharmützel im Dorf: Jeder Kämpfer besitzt eine Energieleiste. Die Perspektive ist fest mit der Sicht Ihres Anführers verankert, so daß der „Fog of War" aus WarCraft 2 übernommen wird.

nen Basis gebaut sowie Ressourcen verwaltet und nur zu 30 Prozent gekämpft und die Welt erforscht wird, soll das bei *WarCraft 3* genau andersherum sein", so Prado. Im Klartext heißt das: Sie können an bestimmten Stellen zwar noch Bauwerke wie Farmen, Wachtürme, Häfen, Goldminen oder Sägewerke errichten, aber die Städte und Dörfer von Azeroth existieren auch ohne Ihr Zutun. Statt Städte zu bauen, steuern Sie diesmal Helden. Je nach Held folgen Ihnen bis zu zwölf Einheiten mit jeweils anderen Eigenschaften in den Kampf. Bei den Orks kämpfen unter anderem die schwachen, aber schnellen Wolfsreiter, die Ihre Feinde mit Netzen einwickeln können, Troll-Jäger, die gute Fährtenleser sind, schwere Minotauren, die in einen wilden Angriff verfallen können sowie Ork-Schamanen, die mit Zaubersprüchen attackieren. Auf menschlicher Seite finden Sie Erzmagier, schwerbewaffnete Paladine und Zwergenschützen. In dem Level, das Herr Prado vorführte, startet der Spieler zu Pferd mit einem Helden in einer kleinen Siedlung. Im Dorf heuert er weitere Einheiten an, indem er die vor den Zelten stehenden Personen anklickt. Einsehen können Sie dabei immer nur das Sichtfeld Ihres Helden. Im Verlauf des Abenteuers stoßen allerdings weitere Helden zu Ihrer Gruppe, die Sie auch getrennt voneinander losschicken dürfen. Mit Icons wechseln Sie dann zwischen den Gruppen hin und her. Ähnlich wie in Rollenspielen werden Sie Nichtspielercharakteren das Geld abknöpfen und mit einigen sogar sprechen können. Außerdem ist das Spiel nicht mehr linear in Missionen unterteilt, sondern Sie haben von Anfang an völlige Bewegungsfreiheit und müssen sich Ihre Aufgaben selbst zusammensuchen. Rob Prado vergleicht das Spielprinzip gar mit Nintendos Action-Adventure-Bestseller *Zelda*.

An den Wurzeln gepackt

WarCraft 3 bietet viel Neues, seine Herkunft verleugnet es deshalb jedoch nicht. Warum auch, schließlich hat sich die *WarCraft*-Serie blendend verkauft. Die Reihe startete 1994 als Dune-Kopie mit Fantasy-Ambiente und mauserte sich Ende 1995 als direkter Konkurrent zur Echtzeit-Offenbarung *Command & Conquer 1*, die nur ein paar Wochen früher in den Regalen stand. 1996 folgte die Zusatz-CD *Beyond The Dark Portal*. Lange angekündigt war auch *WarCraft Adventures: Lord of The Clans*, das Knobelkost im Stile von LucasArts *Monkey Island* bieten sollte. 60 Orte und über 70 Charaktere waren angeblich bereits fest eingeplant, als Blizzard am 22. Mai vergangenen Jahres die Entwicklung einstellte. Dennoch war die Arbeit nicht vergebens: Teile der Story und einige Charaktere wie beispielsweise Hauptfigur Thrall, ein junger Ork, werden in *WarCraft 3* weiterverwertet.



WarCraft 2: Hier greift ein Goblin-Zeppelin eine Siedlung der Menschen an. Fliegende Einheiten solle es auch wieder in WarCraft 3 geben.


WarCraft Adventures: Held Thrall geht mit seinem Schild vor der mächtigen Feuerlanze des Drachen Alextrasza in Deckung.

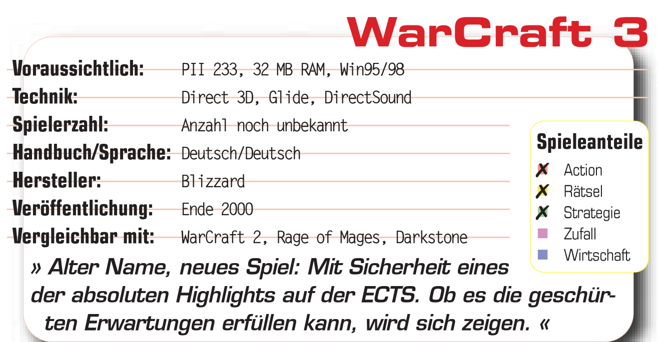
Friede, Freude, Eierkuchen?

Obwohl das ECTS-Level bereits einen sehr fertigen Eindruck machte und die Grafikengine flüssig und fehlerfrei lief, ist der Rest des Spiels anscheinend noch nicht so weit fortgeschritten. Scheinbar steht das Design der Rätsel, die Netzwerkprogrammierung und der geplante Mehrspielermodus noch ganz am Anfang. Daher verwundert es nicht, daß das Spiel voraussichtlich frühestens Ende nächsten Jahres in den Läden stehen soll. Auf die Frage, ob denn Blizzard mit dem Richtungswechsel nicht alte Fans der Serie verschrecken werde, entgegnete Bill Roper ein klares „Nein". Eine souveräne Haltung. Dennoch dürfte der Kern der Echtzeitfans mit dem neuen *WarCraft* nicht viel anfangen können, da das Spiel nur noch den Namen und das Szenario mit den Vorgängern gemein hat. Allen anderen könnte *WarCraft 3* dank echter 3D-Grafik und interessanter Spielideen neue Horizonte eröffnen. Gute Ansätze sind mehr als genug vorhanden. Wir sind schon sehr gespannt.

Info: http://www.warcraft.com.

Joachim Hesse


Angriff der Monsterkrieger und Killerspinnen: Hinter der Treppe im Hintergrund werden Sie mit einem neuen Helden belohnt.



WarCraft 3

Voraussichtlich:	PII 233, 32 MB RAM, Win95/98
Technik:	Direct 3D, Glide, DirectSound
Spielerzahl:	Anzahl noch unbekannt
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Blizzard
Veröffentlichung:	Ende 2000
Vergleichbar mit:	WarCraft 2, Rage of Mages, Darkstone

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Alter Name, neues Spiel: Mit Sicherheit eines der absoluten Highlights auf der ECTS. Ob es die geschürten Erwartungen erfüllen kann, wird sich zeigen. «

Mittendrin statt nur dabei

„Die Sammler sind immer noch blöd wie eine Dose Aldi-Ravioli“, kritisierten viele die Künstliche Intelligenz der Piloten in C&C Tiberian Sun. Demnächst müssen alle Schlaumeier beweisen, daß sie selbst mehr drauf haben.

Einsatz im NOD-Tempel: Jack läßt sich nicht vom Kane-Bildnis im Hintergrund ablenken, sondern veranstaltet ein kleines Feuerwerk.



C&C: Renegade greift den Hintergrund des ersten Teils der populären Strategieserie auf. Allerdings sind diesmal Action und das Motto „Mittendrin statt nur dabei“ angesagt. Der Spieler steuert den GDI-Mann Jack Shepard aus der Verfolgerperspektive durch für *C&C*-Veteranen vertrautes Gelände und hantiert mit 16 Waffen wie Schrotgewehr, Granatwerfer, Raketenwerfer, Scharfschützengewehr oder drei Arten von C4-Sprengstoff. Altgediente Kämpen werden sich an Jack erinnern, der im ersten Teil als Elitekämpfer (oder in der deutschen Version als Kommando-Bot) seine Spielchen trieb. Unter anderem soll es in *Renegade* möglich sein, sich an Bord eines Tiberium-Sammlers in eine NOD-Basis zu mogeln. Damit können Sie endlich beweisen, daß Sie sich klüger anstellen als die computergesteuerten Kollegen des populären Strategieepos.



Taktisches Vorgehen soll manchmal besser sein: Hier tastet sich Jack in einem Hangar voran.

Fakten

- Action aus Verfolgerperspektive
- basiert auf dem C&C-Universum
- Fahr- und Flugzeuge benutzbar
- 15 Missionen, jeweils bestehend aus mehren Abschnitten
- 16 Waffen

Im Buggy auf Tour

Produzent Louis Castle verspricht mehr: „Du kannst in jedes Vehikel springen, wenn Du herausfindest, wie man hineingelangt.“ Anhand eines Buggys erläuterte er während einer

Messe-Präsentation, daß viel Wert auf ein realistisches Fahrverhalten gelegt werde. Dank seiner Einzelradaufhängung holperte der kleine Flitzer tatsächlich wie in Wirklichkeit über das unebene Terrain. Menschen mit dem Hang zum Fliegen dürfen sich als Pilot eines Orcas versuchen und den Feind aus der Luft unter Beschuß nehmen. Die Aufträge sollen nicht nur einen flinken Ballerfinger, sondern auch taktisches Geschick erfordern. Ihnen wird ein Missionsziel vorgegeben – wie Sie die Aufgabe umsetzen, bleibt Ihnen überlassen. Jack muß bestimmte Raketenstellungen sprengen, Fahrzeuge stehlen, den aus dem ersten Teil von *C&C* bekannten Dr. Moebius aus der Geiselhaft befreien oder Anschläge verüben.

Viel Weitsicht

Zwischensequenzen sind geplant. Fans finden eventuell enttäuschend, daß es keine Videos wie bei den Strategicals sein werden: Die Szenen basieren auf der Spielgrafik. Bei einigen Missionen müssen Sie in die Gebäude eindringen, beispielsweise in Kasernen, Radaranlagen, Raffinerien und in Bauhöfe. Manche Innenszenarien haben riesige Ausmaße. Der NOD-Tempel besitzt gar sechs unterirdische Stockwerke. Die Außenwelten sind ebenfalls sehr groß angelegt. Louis Castle ließ den Helden eine Anhöhe erklimmen, um die enormen Sichtweiten zu demonstrieren. Dieses Schmankerl allerdings erkaufte die gezeigte Version mit heftigem Ruckeln.

Mannschaftsgeist

Was den Mehrspielermodus betrifft, hüllt man sich noch weitgehend in Schweigen (lesen Sie dazu auch das Interview mit Louis Castle). Auf jeden Fall ist wie in *Starsiege Tribes* oder *Team Fortress 2* Teamarbeit angesagt. Während beispielsweise ein Mitspieler ein Fahrzeug lenkt, kümmert sich der Kollege um die Bedienung der Bordwaffe. Die Optik von *Renegade* ist für heutige Verhältnisse gut, aber nicht bahnbrechend – sie fällt im Vergleich zu den Screenshots ab, die vom Hersteller zur Verfügung gestellt wurden. Die Verantwortlichen bei Westwood müssen noch beweisen, ob sie ihr angestrebtes Ziel umsetzen können. Angeblich werde die Grafikengine pro Bildwiederholung 7.000 Polygone darstellen können. Das wären mehr als beim kommenden Blockbuster *Quake 3*.

Harald Fränkel



Während ein Satellit die Kaserne verbrutzelt, ballern wir auf die flüchtenden Infanteristen.



Der Orca-Jäger fungiert bei diesem Einsatz in einem Dorf als Luftunterstützung.

C&C: Renegade

Voraussichtlich:	Mind. PII 233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win 95
Technik:	Direct3D, OpenGL, DirectSound (3D)
Spielerzahl:	32 Sp. Netzwerk und Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Hersteller:	Westwood Studios
Veröffentlichung:	April/Mai 2000
Vergleichbar mit:	Delta Force; Hidden & Dangerous; Starsiege Tribes

Spieleanteile
- ✗ Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Renegade sieht gut, aber nicht bahnbrechend aus. Die Idee, das C&C-Universum aus einer anderen Perspektive anzugehen, ist zweifellos genial «

Interview mit Louis Castle

Louis Castle, Produzent und Mitgründer der Westwood Studios, präsentierte uns während der ECTS in London die ersten acht Levels von *C&C: Renegade*. Im Interview verriet er interessante Details.

» Nahezu jedes Fahrzeug aus dem ersten Teil von Command & Conquer wird in Renegade vorkommen. Und der Spieler kann alle benutzen. «



Louis Castle, Produzent

PC Action: Wie seid Ihr darauf gekommen, ein Actionspiel im *Command-&-Conquer*-Universum zu machen?

Louis Castle: Als wir das erste *Command & Conquer* produzierten, haben wir uns gefragt, ob es nicht großartig wäre, sich inmitten der Action zu befinden. Das Geschehen lief actiongeladen, schnell und hitzig ab, die Hintergrundgeschichte war faszinierend und die Umgebung mit exotischen Örtlichkeiten und Technologien gespickt – perfekt für ein Actionspiel! Je mehr wir darüber nachdachten, desto stärker kam uns der Kommando-Charakter in den Sinn. In *C & C* ist er nur rund sechs Pixel groß, aber er beeindruckte bereits mit seinen sarkastischen Kommentaren, die er ablieferte, ehe er das nächste Gebäude in die Luft sprengte.

PC Action: Wird es strategische Elemente geben?

Louis Castle: Es ist in erster Linie ein Actionspiel. Der PC-Besitzer muß rennen, schießen, Sprengkörper legen und Dutzende von NOD-Einheiten bekämpfen, wobei er nicht mehr hat als eine dicke Knarre und seinen Verstand. Aber natürlich gibt es ein paar taktische Elemente. Wenn Du beispielsweise ein NOD-Kraftwerk zerstörst, werden die Obelisken des Lichts *[Lasergeschütze/Anm.d.Red.]* nicht mehr funktionieren. Wenn Du eine feindliche Raketenstellung sprengst, können Deine Luftstreitkämpfe einfliegen und Dich decken.

PC Action: Welche Mehrspielermodi sind geplant?

Louis Castle: Wir wollen einige *C&C*-Varianten bekannter Multiplayerspiele einbauen. Beispielsweise gibt es statt Capture the Flag den Modus Capture Dr. Moebius. Dr. Moebius war im ersten *Command & Conquer* ein exzentrischer Wissenschaftler – der Mann, der als erster Tiberium als gefährliche Substanz einstufte. In Capture Dr. Moebius ist der Wissenschaftler im übertragenen Sinn eine bewegliche Flagge, die der Spieler mit einem großen Stück Tiberium in die Basis locken muß. Wir planen weitere Mehrspielervarianten, wollen darüber aber erst in einiger Zeit etwas bekanntgeben.

PC Action: Inwieweit wird *Renegade* das *Command-&-Conquer*-Universum beeinflussen?

Louis Castle: Im Grunde gar nicht. Der Schwerpunkt der *C-&-C*-Serie wird immer im Bereich Echtzeitstrategie liegen. *Renegade* ist eine Ergänzung zum Strategiegenre. Es beschert Fans der Serie eine zusätzliche Möglichkeit, die Welt von *C&C* zu erleben und ich glaube, daß es Actionspielern erlaubt, eine Erfahrung zu machen, die anders ist als alles, was sie zuvor gesehen haben.



Im „Tempel des Gottes“: Wer über diese Brücke will gehen, der muß in die Mündung des Flammenwerfers sehen. Die Drohnen-Königin hängt an der Decke und betrachtet das Schauspiel.



Butcher Hill: Auf diesem Friedhof in Texas haucht manch einer zum zweiten Mal sein Leben aus. Den Zombie-Sheriff erleichtern Sie um den Schlüssel für die Gefängniszellen.

Die Angst im Nacken

Feuchte Hände, erweiterte Pupillen und ein leises Stöhnen im Raum? Nein, wir verkehren nicht in den falschen Kreisen – die Diagnose lautet Nocturne. Schocktherapie gefällig? Bitteschön, hier rezeptfrei eine Dosis Infos und Screenshots zum Horrorspektakel

Fakten

- Eine Spielfigur
- Vier Episoden
- 16 Kapitel
- 13 Filmsequenzen
- 32 Bit Farbtiefe
- Echtzeit-Licht, -Schatten, -Nebel, -Reflektionen

Inzwischen konnten wir eine komplette Episode und weitere Screenshots des Gruseladventures von Terminal Reality (*Fly!*, *Monster Truck Madness*) für Sie unter die Lupe nehmen. Auftauchen sollen im fertigen Spiel insgesamt vier Episoden. „Dunkle Herrschaft des Vampir-Königs“ entführt den Spieler in das Jahr 1925: Attackiert von Werwölfen boxen Sie sich im Schwarzwald bis zu einer Burg durch. Assistieren wird Ihnen hierbei die Halbvampirin Svetlana Lupescu, die die Hauptfigur Stranger eigentlich gar nicht mag. Aber wer für die Geisterjägeragentur „Spukhaus“ arbeitet, darf eben nicht wählerisch sein. Schließlich haben beide ein gemeinsames Ziel: Die weltweite Vernichtung sämtlicher Monster. 1931 geht es deshalb per Zug gen Texas, wo Sie in der Zombiebrutstädte Redeye landen. Sie dringen durch die unterirdischen Minenanlagen der Stadt bis zum Nest einer Drohnen-Königin vor. Im „Windy City Massacre“ ver-



Bilderrätsel für PCA-Leser: Aus wie vielen Gliedmaßen besteht dieser Zombie? Der Betroffene selbst ist von der Teilnahme ausgeschlossen, weil er eine Ketchup-Flasche im Bauch versteckt hatte.

schlägt es Sie in Capones Gangstermetropole Chicago, wo ein gewisser Doktor Enric Loathring verbotene Experimente an Menschen vornimmt. Wer *Kingpin* kennt, kann sich ungefähr ausmalen, was ihn bei den Piers, in den Straßen und dem Kino erwartet. Über die letzte Episode schweigen sich die Programmierer noch aus. Bekannt ist nur, daß sie in Frankreich 1935 spielt und „Das Haus am Rand der Hölle" heißen wird.

Antlitze des Todes

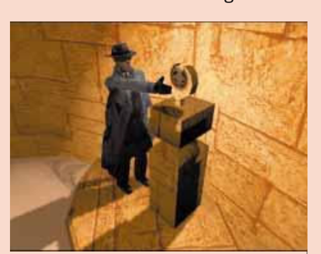
Bei der aktuellen Vorschau-Version sticht zunächst ein fulminantes Intro ins Auge (aufmerksame PCA-Leser kennen Teile davon bereits aus dem Videofilm zum G.o.D.-Event auf der Cover-CD von Ausgabe 8/99), das Realfilmszenen mit Spielszenen vermischt. Beispielsweise wissen wir jetzt endlich, daß Herr Stranger Camel-Raucher ist. Die Gefahr, im Spiel an Lungenkrebs zu verenden, ist trotzdem sehr gering, denn Sie schließen schnell Bekanntschaft mit anderen Todesarten. Um Ihr Leben zu verlängern, klauben Sie im Verlauf der Handlung ein reichhaltiges Waffenarsenal zusammen. Auf Ihr Pistolenpärchen können Sie von Anfang an zurückgreifen; Armbrust, Schrotflinte, Schaufel, Thommy-Maschinengewehr, Flammenwerfer, Schock-Emitter, Axt, Dynamit und andere tödliche Späße finden Sie nach und nach. Wenn Ihnen die Munition ausgeht, können Sie auch mit abgetrennten Körperteilen der Opfer werfen. Wohl bekomm's!

Akte X

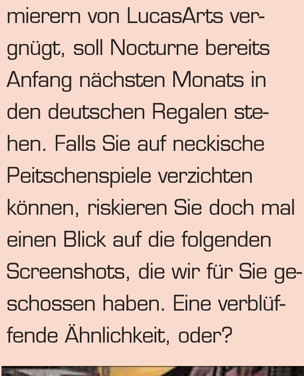
Am Anfang war die Engine, erst danach folgte die Story zum Spiel. Trotzdem scheint der gemeinsame Hut zu passen. Langeweile bleibt ein Fremdwort. So fliegt beispielsweise während der Bahnfahrt mit einem Knall das Zugfenster zur Seite und behaarte Hände zerren Ihr schreiendes Gegenüber aus dem Abteil: Wiedersehen ungewiß. Ein trauriges Schicksal, aber der Job ist eben gefährlich. Spätestens dann, wenn sich der nette Herr nebenan mir nichts dir nichts in einen Werwolf verwandelt … Derlei Schockeffekten sehen Sie sich des öfteren ausgesetzt. Auch die Rätsel befinden sich auf *Resident-Evil*-Niveau und führen daher in der Regel nicht zu erhöhtem Aspirin-Verbrauch. Beispiel gefällig? Um in den Minenanlagen von Redeye einen Schacht freizusprengen, müssen Sie eine Dynamitkiste über ein kleines Lastenaufzug-System bugsieren. Kein

Im Tempel des Todes

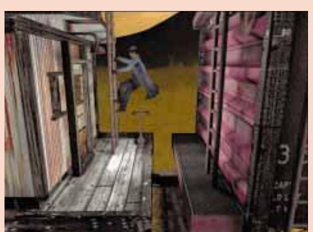
Er ist cool, er lebt in der ersten Hälfte des 20sten Jahrhunderts, er trägt Pistolen und ein Hut ziert seinen Kopf: Wissen Sie, um wen es sich handelt? Indiana Jones … ist es nicht. Die Rede ist von Stranger, Geisterjäger und Waffenfetischist. Während der offizielle Indy sich noch bis voraussichtlich Mitte November mit den Programmierern von LucasArts vergnügt, soll Nocturne bereits Anfang nächsten Monats in den deutschen Regalen stehen. Falls Sie auf neckische Peitschenspiele verzichten können, riskieren Sie doch mal einen Blick auf die folgenden Screenshots, die wir für Sie geschossen haben. Eine verblüffende Ähnlichkeit, oder?



Jäger des verlorenen Schatzes? Sacken Sie das Artefakt ein, lösen Sie die Falle aus.



Auf dem Zug weht der Mantel im Wind: Drinnen gibt's statt Schlangen Werwölfe.



Mit Prismen lenken Sie Lichtstrahlen aus der Decke so, daß sie Ihnen Türen öffnen.



Es stehen zwar keine Buchstaben auf dem Boden, springen muß Stranger trotzdem.



Okay, die Lore fehlt im Bergwerk, dafür trachten Ihnen Zombies nach dem Leben.

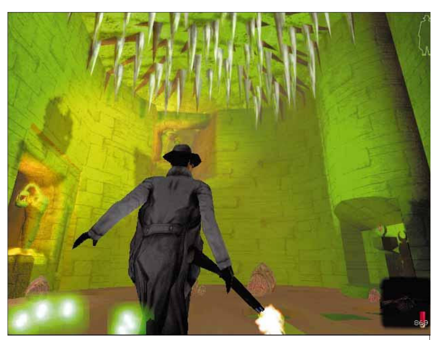


Einschneidendes Erlebnis: An diesen Sicheln teilen sich nicht nur die Geschmäcker.





Chicago: Einer von Al Capones Raufbolden legt auf Sie an, während Sie mit der Thommy-MG (noch) die Wand durchlöchern.



Klein und gemein: Larven beschießen Sie mit grünen Kugeln. Was mit den Deckenstacheln passiert, können Sie sich denken.

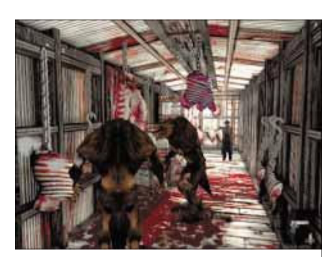


Feuriger Empfang: Eine Armbrust, geladen mit Flammenbolzen, hilft besonders gut gegen ungeladene Vampirgäste.



Das ist kein einarmiger Bandit, sondern Deputy Thorpe, der Ihnen seine Schrotflinte schenkt, sobald Sie ihn befreit haben.

Problem für Knobel-Akrobaten. Knifflig werden die Missionen erst durch die hakelige Steuerung: Jump&Run-Einlagen verkommen zum russischen Roulette und wenn Sie einmal einem Feind in die Arme gelaufen sind, kleben die Kerle an Ihnen wie ein alter Kaugummi an Ihrer Schuhsohle. Da hilft oft nur: hoffen, beten und häufig speichern. Auch die feststehenden Perspektiven sind nicht das Gelbe vom Ei. Oft ist die Übersicht stark eingeschränkt, was zu ungewollten Aktionen führt. Daß es auch anders geht, beweist Konami auf der Playstation: In *Silent Hill* folgen die dynamischen Kamerawinkel dem Spieler einen Teil seines Wegs.



Guten Appetit! Ein Werwolf will voll allem eins: Fleisch, blutiges Fleisch.



Reine Arbeitsgemeinschaft: Grufti Svetlana greift Ihnen in Deutschland unter die Arme.

Melodien für Millionen

Schritte, Schreie, Explosionen: Alle Soundeffekte stützen gelungen die Atmosphäre. Auch Entfernungen werden bei der Lautstärke berücksichtigt. Leider hat Terminal Reality beim Einsatz der Musikeinlagen (noch) geknausert. Die englische Sprachausgabe hingegen könnte kaum besser sein.

Allein sind Sie stark

Terminal Reality hat mittlerweile das Vorhaben über Bord geworfen, daß Sie in *Nocturne* in die Rolle verschiedener Charaktere schlüpfen dürfen. Sie lenken während des gesamten Abenteuers Herrn Stranger. Dafür wird bereits laut über Add-Ons und Nachfolger nachgedacht, in denen Sie mit einem anderen Alter Ego spielen dürfen.



Zukunftsmusik: Nebendarstellerin Gabriella wird für Add-Ons als neuer Spielercharakter in Betracht gezogen.

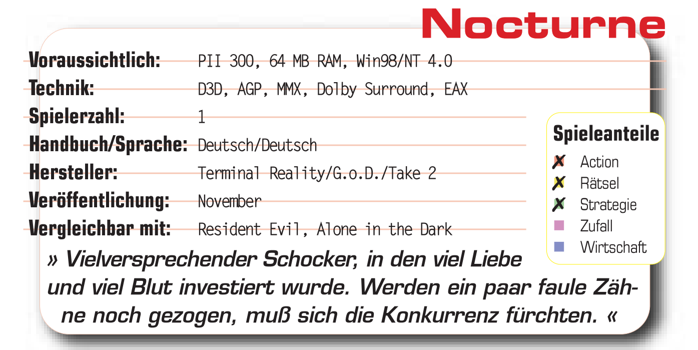


Mit diesem Outfit sprengen Sie jede Party. Die Gasmaske verschafft Ihnen Zutritt zu einigen Extras. Die Dynamitstangen in Ihrer Hand sind gegen Monster nützlich. Um den Gang freizusprengen, benötigen Sie jedoch eine ganze Kiste mit Sprengstoff.

Stranger klingt wie Bruce Willis zu seinen besten Zeiten. Wenn wundert es da, daß Publisher Take 2 für die deutsche Fassung Manfred Lehmann als Sprecher engagiert hat? Immerhin synchronisiert der Gute seit jeher Herrn Willis und hat erst kürzlich Infogrames *Outcast* seine rauchige Stimme geliehen. Am Inhalt des Spiels soll sich laut Publisher Take 2 ansonsten nichts ändern, so daß auch Splatterfreunde beruhigt die für Notfälle gehorteten Blutkonserven im Kühlschrank stehen lassen können.

Info: http://www.take2.de

Joachim Hesse



Nocturne

Voraussichtlich:	PII 300, 64 MB RAM, Win98/NT 4.0
Technik:	D3D, AGP, MMX, Dolby Surround, EAX
Spielerzahl:	1
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Terminal Reality/G.o.D./Take 2
Veröffentlichung:	November
Vergleichbar mit:	Resident Evil, Alone in the Dark

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- ✗ Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Vielversprechender Schocker, in den viel Liebe und viel Blut investiert wurde. Werden ein paar faule Zähne noch gezogen, muß sich die Konkurrenz fürchten. «

Zeitreise mit Biß

Zeit spielt im Dasein eines Vampirs keine Rolle. So ist es auch nicht verwunderlich, daß unser Held Christof so mir nichts, dir nichts mitten im Spiel aus dem 12. Jahrhundert in die Gegenwart zu springen vermag. Wir begleiten ihn auf seinen Wegen durch das moderne London ...



Widerstand gegen die Staatsgewalt: Die Vampire Christof und Pink legen sich mit einem Londoner Bobby an.



Alles auf einen Blick. Der Bildschirm mit den Charakterwerten Ihrer blutsaugenden Recken wirkt aufgeräumt und übersichtlich.

Sie erinnern sich: In der letzten Ausgabe der PC Action informierten wir Sie darüber, woran das Vampire-Team von Nihilistic Software gegenwärtig arbeitet, und Held Christof trieb sich nach seinem wenig glücklichen Abstecher zu den Kreuzzügen im mittelalterlichen Prag und in Wien herum. Diesmal – im zweiten Akt des Spiels – verschlägt es Christof zunächst nach London. Er ist Gefangener der Vampirjäger der Leopold-Gesellschaft und erfährt, daß die Überreste der Festung Vysehrad und Erdreich aus Prag über London nach New York zum Giovanni-Clan transportiert worden sind. Niemand jedoch weiß, wer in London für den geheimnisvollen Transfer verantwortlich war und was damit bezweckt werden soll.

Blutige Neuzeit

Christof muß plötzlich lernen, sich zunächst mutterseelenallein mit den Gepflogenheiten der Jetztzeit zurechtzufinden. Glücklicherweise trifft er in London bald auf den punkigen Brujah-Vampir Pink, der ihn in kürzester Zeit mit den wichtigsten Veränderungen der letzten 800 Jahre vertraut macht. Christof glaubt fest daran, daß seine geliebte Anezka ebenfalls die Jahrhunderte überlebt hat, und gibt die Suche nach ihr nicht auf. Pink hofft, in einem Bordell des Clans der Setiten Hinweise auf die Aktivitäten des Giovanni-Clans zu erhalten. Die beiden Neuzeit-Recken überfallen das Etablissement und entdecken einen geheimen Set-Tempel. Sie nehmen den Kampf gegen Lucretia, die Herrin der Setiten, auf, können sie aber nicht besiegen, weil sie ihr Vampirherz an einem geheimen Ort versteckt hat. Im Lauf des Kampfes schließt sich Lily, eine junge Vampirin vom Toreador-Clan, Christofs Party an. Lily führt die Helden in den Tower von London, wo sie Lucretias Herz finden. Mit der Drohung, einen Pfahl durch ihr Herz zu rammen, zwingen sie Lucretia, zu verraten, wo die nächste Lieferung von Prager Erde zu finden sein wird. Christofs Party schleicht sich auf ein Schiff, das sie zum Sitz des Giovanni-Clans nach New York bringt ...

Musikalische Kontraste

Wie erst jetzt offiziell bekanntgegeben wurde, stammt der *Vampire*-Spielesoundtrack nicht aus der Feder eines einzigen Komponisten. Nihilistic und Activision einigten sich vielmehr darauf, die beiden Akte des Spiels von unterschiedlichen Musikern vertonen zu lassen, um jeweils der spezifischen Mittelalter- bzw. Gegenwarts-Atmosphäre gerecht zu werden. Für die Mittelalter-Abschnitte des Spiels wurde der renommierte Kevin Manthei gewonnen, auf dessen Konto neben den Film-Soundtracks zu *The Faculty* und *Scream* u. a. auch die Spiele-Musik zu *King's Quest VIII* und *Jagged Alliance 2* geht. Die beiden blutjungen Produzenten Chris Collins und Greg Forsberg, die in San Francisco das Musiklabel Youth Engine Productions betreiben, kümmern sich um die Vertonung des zweiten Akts: London und New York sollen mit harten, düsteren, elektronischen Sounds eine zeitgemäße musikalische Kulisse verpaßt bekommen. Youth Engine haben in den Clubs von San Francisco einen guten Namen und kooperieren mit zahlreichen namhaften Vertretern der dortigen Musikszene.

Herbert Aichinger

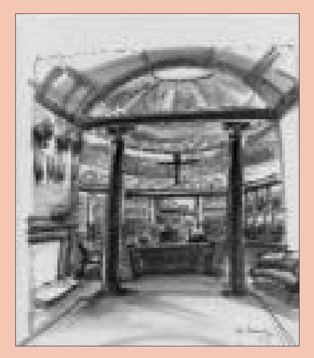


In London lernt Christof den Brujah-Vampir Pink kennen, der durch sein punkiges Outfit Aufsehen erregt. Anders als im Prag und Wien des 12. Jahrhunderts muß die Party jetzt Geschick im Umgang mit modernen Feuerwaffen beweisen.

Dritte Station: London

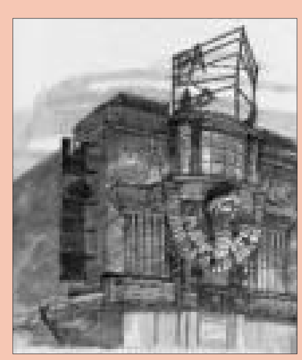
London beherbergt trotz der unmittelbaren Nähe zu den Vampirjägern der Leopold-Gesellschaft eine ganze Reihe verschiedener Clans. So werden die Punk-Kneipen um den Picadilly Circus des Nachts von anarchistischen Brujah-Vampiren bevölkert, und die ganze Stadt leidet unter der starken Präsenz der Setiten, die u. a. auch den Drogenhandel und die Prostitution in London unter ihrer Kontrolle haben.

Gebäude der Leopold-Gesellschaft



Die Leopold-Gesellschaft in *Vampire* wurde im Mittelalter von dem bayerischen Dominikaner Leopold von Mumau als Werkzeug der Inquisition gegründet. 1231 ermächtigte der Papst die Gesellschaft, den Kampf gegen übernatürliche Feinde der Kirche aufzunehmen, hielt sie aber dazu an, im geheimen zu operieren. Die Londoner Zweigstelle der Leopold-Gesellschaft widmet sich vehement der Vampir-Bekämpfung und stellt für die verschiedenen Clans eine ernstzunehmende Bedrohung dar.

Setiten-Bordell



Die Setiten betreiben in London ein Bordell, in dem Christof, etwas über den Verbleib der Fracht aus Prag erfahren zu können glaubt. Im Inneren des Gebäudes entdeckt er einen geheimen Set-Tempel, und es kommt zum Kampf mit den Anhängern dieses Kults. Lily, eine abtrünnige Prostituierte, schließt sich Christofs Party an und verrät ihm, wie sich Lucretia, eine führende Gestalt der Setiten, zur Strecke bringen läßt.



Die düsteren, nebelverhangenen Seitenstraßen der Londoner City bilden den idealen Hintergrund für die Aktivitäten der zahlreichen hier ansässigen Vampir-Clans.

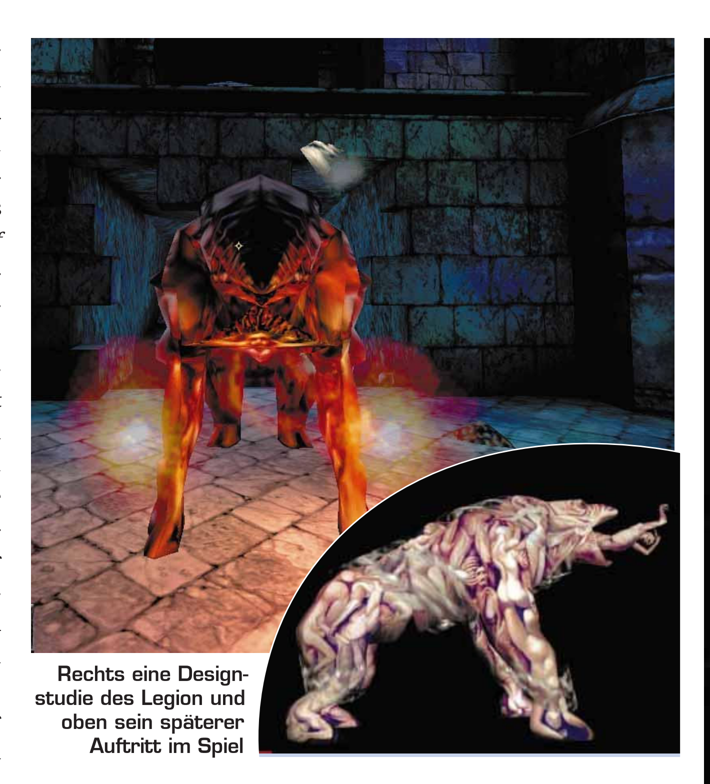
Vampire

Voraussichtlich:	PII 266, 32 MB RAM, Win 95
Technik:	Direct3D, DirectSound
Spielerzahl:	8 Spieler Netzwerk, Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Nihilistic/Activision
Veröffentlichung:	März 2000
Vergleichbar mit:	Gothic

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- ✗ Zufall
- Wirtschaft

» Je mehr Informationen über Vampire die Runde machen, desto neugieriger wird man. Vampire könnte DAS Rollenspiel des Jahres 2000 werden. «

Mit *Wheel of Time (WoT)* haben Legend, eigentlich bekannt für Adventures und Computerspiel-Umsetzungen von Buchvorlagen, ein vielversprechendes dreidimensionales Action-Eisen im Feuer. *Wheel of Time* versetzt Sie in die Phantasiewelt der *The Wheel of Time*-Buchreihe von Robert Jordan. Sie brauchen keinerlei Vorkenntnisse, denn die Story spielt Jahrhunderte vor dem ersten Buch *The Eye of the World*. Im Zeitalter der Legenden wurde der „Dark One“, das manifestierte Böse, mit Hilfe mächtiger Magie aus der Realität verbannt; die magischen Siegel zu seinem Gefängnis gingen im Laufe der Zeit jedoch verloren. Tausende von Jahren später übernehmen Sie die Rolle von Elayna Sedai, einer Chronistin und Gelehrten in den Diensten der Aes Sedai. Die Schwesternschaft der Aes Sedai ist offiziell in sieben Orden aufgeteilt, die alle unter dem Dach des riesigen Weißen Turmes leben. Doch es gibt einen geheimen achten Orden (die Black Ajah), deren Anhänger sich dem „Dark One“ verschrieben haben. Ihre Absicht ist es, die beiden magischen Siegel in ihre Gewalt zu bringen, welche bislang hinter den schützenden Mauern des Weißen Turmes vor dunklen Mächten sicher waren. Das Spiel beginnt mit einem Überfall auf den Weißen Turm, bei dem zu allem Übel eines der Siegel durch einen Assassinen entwendet wird. Sie werden daraufhin beauftragt, den Killer zu finden und ihm das Siegel wieder zu entreißen. Doch schon bald erkennen Sie, daß der Überfall nur inszeniert war und eine weitaus größere Gefahr die Aes Sedai bedroht.



Rechts eine Designstudie des Legion und oben sein späterer Auftritt im Spiel

Einfach zauberhaft

Wheel of Time spielt sich etwas anders als vergleichbare Ego-Shooter. Am ehesten kann man *WoT* als eine Mischung aus *Unreal* und *Dark Project: Der Meisterdieb* bezeichnen, allerdings machen die Renderfilme nach jeder Mission und das penible Missionsbriefing einen wesentlich reiferen Eindruck. Mal werden Sie sich entschlossen durch die Levels kämpfen müssen, ein anderes Mal sollten Sie wie in *Dark Project* durch die Dunkelheit schleichen und ihre Mission mit Köpfchen anstatt mit Feuerbällen lösen. Anstelle martialischer Waffen verwenden Sie sogenannte Ter´angreal, um sich gegen Gegnerscharen durchzusetzen. Diese Zauberartefakte können nicht nur von magiebegabten Personen verwendet werden, sondern stehen allen frei zur Verfügung. Allein das Repertoire umfaßt ca. 40 magische Formeln, die Sie je nach Kategorie miteinander verbinden können. Im Kampf gegen Trollocs, Myrddraal und andere Bösewichter ist daher Experimentierfreudigkeit gefragt.

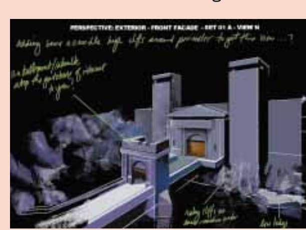


Bis ins kleinste Detail

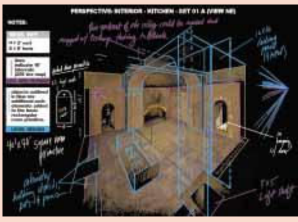
Um die Phantasiestory ins rechte Licht zu rücken, verwendet Legend eine leicht modifizierte *Unreal*-Engine. Explosions- und Rauch-Effekte wurden komplett überarbeitet, Wettereffekte wie Regen, Schnee und Wind in das Spiel eingebaut. *WoT* wird dazu von allen Mehrspieleroptimierungen profitieren, die Epic in *Unreal Tournament* vorgenommen hat. In der uns vorliegenden Beta sind vor allem die Levels

Für die Ewigkeit gebaut

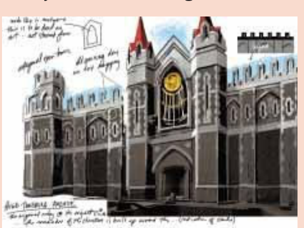
Wheel of Time sorgt aufgrund der wunderschönen Grafik immer wieder für Erstaunen. Monumentale Gebäude, detailverliebte Decken- und Wandverzierungen sowie ein imposantes Leveldesign machen aus *WoT* eine Ausnahme im 3D-Genre. Legend ist dabei einen etwas anderen Weg gegangen als konkurrierende Firmen. Skizzen mit fertigen Levelkonzepten werden zunächst an einen Architekten übergeben, der daraufhin ein statisch korrektes Modell der Gebäude erstellt. Dieses Modell wird daraufhin von einem Spezialisten in ein Drahtgittermodell umgesetzt und in einem weiteren Arbeitsgang mit passenden Texturen versehen. Erst jetzt kommen Leveldesigner ins Spiel, die den Level mit Monstern und Fallen ausrüsten und für die nötigen Storyelemente sorgen.



Anhand solcher Skizzen entwirft ein Architekt die gigantischen Gebäude in WoT.



Auch in den einfachen Innenräumen muß die Perspektive und Anordnung stimmen.



Schon im ersten Entwurf werden wichtige Details und Ideen eingebaut.

Kommt Zeit, kommt Rad



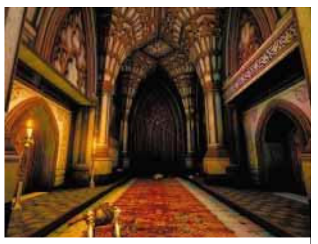
Was kommt dabei heraus, wenn Sie eine technisch ausgereifte Engine, eine epische Story und ein für Adventures bekanntes Entwicklerteam miteinander kombinieren? Etwa ein Spielemix wie Wheel of Time?

Bücherkreisel

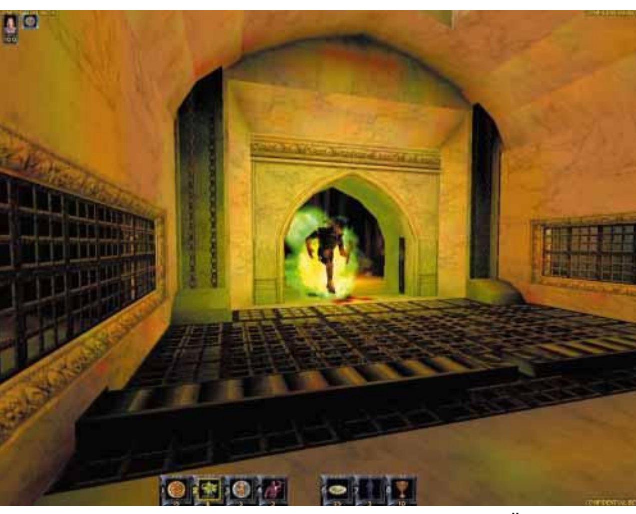

Extravagant! Robert Jordan, Autor der „Wheel of Time“-Reihe.

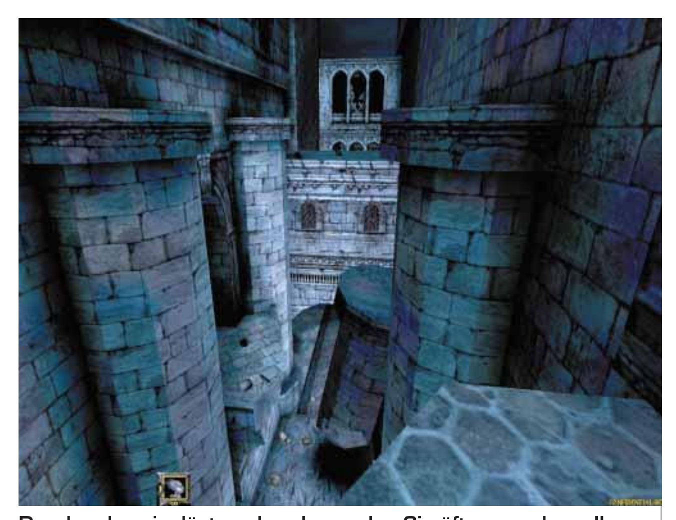
Wheel of Time entspringt nicht den flotten Phantasien der Entwickler, sondern basiert auf der Buchreihe *The Wheel of Time* von Robert Jordan – nach Tolkiens *Herr der Ringe* die meistgekaufte Fantasyreihe weltweit. Jordans Bücher bestechen durch ihren hohen Detailreichtum, erbitterte Machtkämpfe, Intrigen und epische Schlachten. Bislang sind acht Romane der Reihe mit jeweils rund 700–1.000 Seiten pro Buch erschienen, der Umfang der gesamten Serie soll laut Robert Jordan zehn bis dreizehn Bände umfassen. *Wheel of Time* ist vor allem in den USA einem breiten Publikum bekannt, in Deutschland werden die Bücher zumeist von eingefleischten Fantasy-Fans gelesen.

Drei Bücher aus der „Wheel of Time“-Fantasyreihe


Wenn Sie stehenbleiben und an die Decke starren, könnte Sie ein plötzlicher Tod ereilen.


Mit Hilfe der genauen Missionsbriefings laufen Sie nicht völlig planlos durch die Gegend.


Nichts wie weg. Dieser Trolloc scheint reichlich viel Ärger aufgestaut zu haben und will uns offensichtlich an den Kragen.

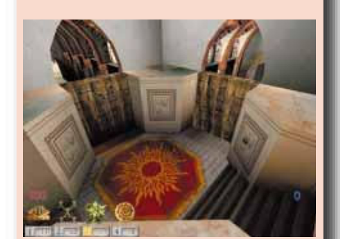

Durch schaurig-düstere Levels werden Sie öfter wandern. Ihre Gegner verstecken sich dort bevorzugt im Dunkeln.

von herausragender Qualität. Gigantische Außenlevels wechseln sich mit verwinkelten Kanalisationen verfallener Städte ab, innerhalb des Weißen Turms können Sie wunderschöne und detaillierte Wand- und Deckenverzierungen bestaunen. Die Monster zeigen zudem die gleiche Art von Schläue, die schon in *Unreal* für Furore sorgte. Untermalt wird das Ganze von stimmungsvoller Musik, die abseits von Technobeats und hartem Metalgetöse ein mittelalterliches Flair verbreitet. Legend optimiert noch an der Geschwindigkeit, denn stellenweise sind die Levels so aufwendig und rechenintensiv, daß selbst eine CPU jenseits der 450 MHz in die Knie geht. Sollten die Entwickler dieses Problem noch in den Griff kriegen, erwartet Sie mit *Wheel of Time* ein phantasievoller Actionshooter.

Dirk Gooding

Bausatz

Legend wandelt mit *Wheel of Time* auf ungewohnten Action-Pfaden und beschert dem 3D-Genre dabei gleich eine neue Mehrspielervariante: das Citadel-Match. Wie im „Capture the Flag“-Modus verteidigen Sie bestimmte Artefakte gegen Eindringlinge und versuchen Ihrerseits, in die gegnerische Basis einzudringen und dort die Artefakte zu stibitzen. Das Citadel-Match in *WoT* bereichert dieses anspruchsvolle Teamspiel durch die Möglichkeit, Ihre Basis mit einer bestimmten Anzahl Mauern, Fallen und zusätzlichen Gegnern auszustatten. In gewisser Weise erinnert dieses Vorgehen an *Dungeon Keeper*, mit dem Unterschied, daß Sie sich nach Abschluß Ihrer Level-Bauarbeiten in einem knallharten Actionspiel befinden. Sie können beispielsweise Ihre Verteidungsanlagen so anlegen, daß diese tatsächlich Ihre Artefakte beschützen, oder auch als Finte benutzen, um die Aufmerksamkeit von den wichtigen Artefakten abzulenken.


Die beiden Zugänge zu diesem Knotenpunkt haben wir mit zwei Wänden abgeriegelt. Ein paar Monster und Fallen hinter den Wänden dürften für einige Überraschungen seitens neugieriger Kontrahenten sorgen.

Wheel of Time

Voraussichtlich:	PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Technik:	Glide, OpenGL, D3D
Spielerzahl:	1 Sp. Pro CD, 16 Sp. LAN/Internet
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Legend/GT Interactive
Veröffentlichung:	November 1999
Vergleichbar mit:	Dark Project, Unreal

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Die neue Actionreferenz? Die Atmosphäre ist jedenfalls hervorragend, die Performance muß aber noch besser werden. «

Name: Lara Weller
Beruf: Model
Geburtstag: 6. April 1975
Geburtsort: Holland
Sternzeichen: Widder
Größe: 173 cm
Maße: 86 c / 61 / 86
Haarfarbe: Braun
Augenfarbe: Braun
Lieblingsessen: Japanisch und Italienisch
Lieblingsgetränk: Milch, Red Bull, Rotwein

Kuck' mal, wer da spielt!

Es ist wahr: Lara Croft ist zur Legende geworden, ein unauslöschliches Tattoo am Bizeps der Popkultur der 90er Jahre. Es gibt Lara-T-Shirts. Uhren. Poster. Hochglanz-Magazine. Werbespots. Musik-Videos und einen Filmvertrag. Wie wird das noch weitergehen?



Ach ja, Lara Croft ist natürlich außerdem der Star eines Computerspiels, das sich „Grabräuber" nennt. Für das kraftstrotzende Cyber-Weibsbild ist dieser Umstand inzwischen fast nebensächlich. Lara wurde die erste Computerspielfigur, die über das Programm, das sie erschaffen hatte, hinauswuchs. Ihre Fans diskutieren heute lieber darüber, wer Ihre Rolle in dem geplanten Kinofilm spielen wird, als sich Gedanken über das nächste CD-ROM-Adventure der Heroine zu machen. Dieses Dilemma stellt Eidos und Core Design vor einige Probleme. Publisher und Entwickler stehen nämlich jetzt vor der schwierigen Aufgabe, für den vierten Teil einer Serie großes Interesse wecken zu müssen, die viele der neuheitenverückten Spieler gar nicht mehr so zu interessieren scheint. „Das ist eines der Dinge, woran wir arbeiten. Wir versuchen, die Fortsetzung so interessant wie möglich zu machen", so der Produzent Mike Schmitt. „Das Wichtigste der *Tomb-Raider*-Marke ist immer noch das Spiel."

Zurück zu den Wurzeln

Um das Überleben und die Stimmigkeit der Marke zu sichern, kehrt Eidos zu den Grundlagen des ursprünglichen *Tomb-Raider*-

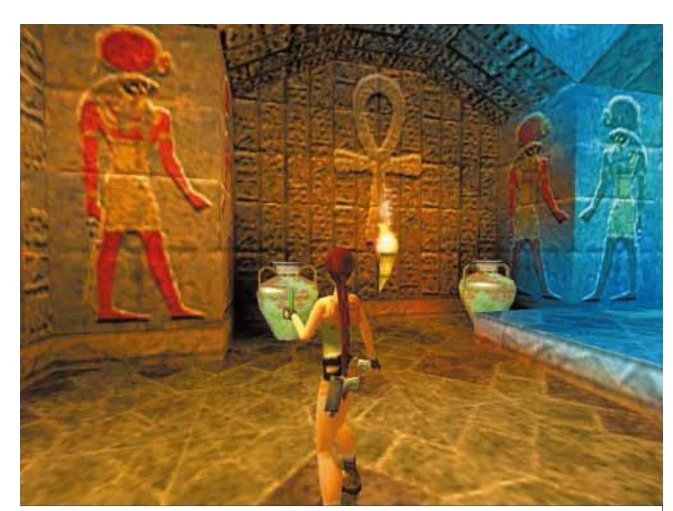
Die junge Lara

Auszug aus Eidos' offizieller Biographie der jungen Lara Croft –

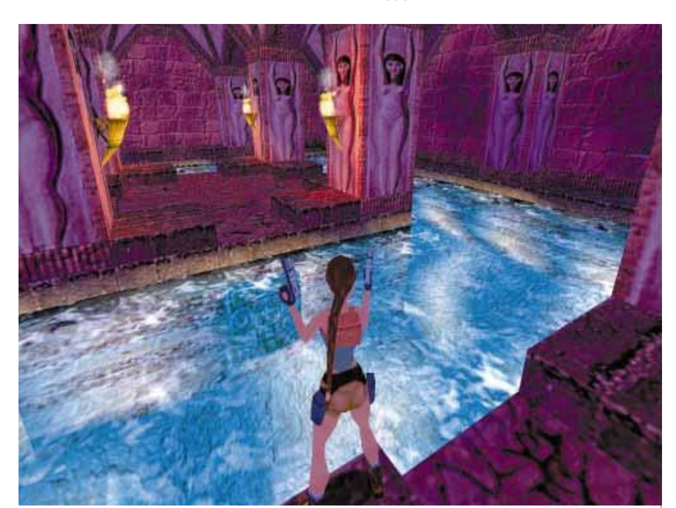
Als Tochter von Lord Henshingley Croft wuchs Lara wohlbehütet in einer aristokratischen Umgebung auf. Sie war umgeben von Bediensteten, ihr standen alle gesellschaftlichen Türen der High Society offen und es mangelte ihr an nichts. Mit elf Jahren besuchte Lara die Wimbledon High School für Mädchen. Bereits zu dieser Zeit hatten ihre Eltern den festen Vorsatz, ihre Tochter später auf eine der berühmtesten weiterführenden Schulen Englands zu schicken. Doch es sollte anders kommen: Bereits im Alter von 16 Jahren fand der abenteuerlustige Teenager die Vorstellung, das Elternhaus zu verlassen, ziemlich aufregend. Mit den gerade vor ihr liegenden Sommerferien schien die Schulbank Millionen Meilen entfernt zu sein. Lara verbrachte idyllische Tage mit ihrem Pferd, sie ging schwimmen, baute Baumhäuser und durchstreifte die

Spiels zurück. „Wir versuchen, das Spielgefühl des ersten Teils wieder zu erwecken", sagt Schmitt. „*Tomb Raider 2* und *3* sind etwas vom Weg abgekommen." Das ist eine fast untertriebene Aussage: Im dritten Teil hat sich Lara ganz schön weit entfernt von den Gruftkulissen. Über die Antarktis ging es nach


Deutlich verbessert, aber immer noch keine Offenbarung, ist nach wie vor der kantige Levelaufbau.



Positiv wirkt sich das neue Lichtsystem auf die Atmosphäre aus. In herrlichen Farben schimmern die ägyptischen Wandreliefs.



Die Wasseroberfläche entspricht nicht mehr dem Grafikstandard, aber die hochauflösenden Wandtexturen können überzeugen.

Venedig, bis sie in der Science-Fiction-Kulisse der Area 51 landete. Der vierte Teil, *The Last Revelation* (Die letzte Offenbarung), versetzt die Power-Archäologin in das Gebiet des antiken Ägypten, wo Laras Abenteuer schließlich wieder in weitläufigen Grabanlagen zu erleben sind. „Das gesamte Spiel findet in Ägypten statt. Das erlaubt es uns, uns mehr auf den Spielverlauf und – noch wichtiger – auf die Hintergrundgeschichte zu konzentrieren“, erklärt Adrian Smith, der Entwicklungschef von Core Design. Die zeitgemäße Story ist wesentlich glaubwürdiger als die beiden letzten. Sie beginnt, als Lara eine frisch geöffnete Grabkammer betritt und einen verfluchten Schrein öffnet, der die Seele eines bösen ägyptischen Gottes freigibt. Den Rest des Spiels verbringt Lara damit, herauszufinden, wie sie ihr Mißgeschick wieder ungeschehen machen und den Geist wieder zurück an seine Ruhestätte bringen kann. Gottseidank ist das so komplex wie der Handlungsverlauf selbst. Nun ja, fast jedenfalls: Eidos hat den Trainingslevel, ein Fixpunkt in den drei früheren Spielen, in einen zeitlichen Rückblick verwandelt. Natürlich lernen die Spieler hier wieder alle neuen (und auch alten) Tricks und Bewegungen der Hauptdarstellerin kennen und beherrschen, diesmal aber tun sie es in der Rolle des 16jährigen Teenagers Lara. Die erste Offenbarung enthüllt sich hier über ihre Vergangenheit, inklusive allen Details über Laras Mentor und Lehrer, der Sie in diesem Rückblick instruiert. Im weiteren Verlauf der Erzählung wandelt sich der gütige Mentor jedoch zum erbitterten Erzfeind Laras.

Feintuning an Spielbarkeit und Technik

Eidos' Rückbesinnung auf die ursprünglichen Stärken der Serie zeigt sich auch in dem Bestreben, *The Last Revelation* für Neueinsteiger leichter zugänglich zu machen. Für sie soll es einfacher werden, im Spiel voranzukommen und schnell Erfolgserlebnisse zu haben. „Wir wollen den Schwierigkeitsgrad richtig anpassen. *Tomb Raider 3* war wirklich sehr schwer. So mancher wußte gar nicht, was er in einem bestimmten Level überhaupt anstellen sollte. Wir versuchen nun, das Ganze etwas linearer aufzubauen, so wie im ersten Teil. Natürlich muß man immer noch Rätsel lösen und kann eine ganze Welt erforschen, aber man wird nicht mehr irgendwo steckenbleiben oder Lara superpräzise über eine Klippe steuern müssen.“ Die Designer möchten außerdem gerne eine Art Tagebuch einbauen, das ungeübte Spieler mit Tips und Hinweisen zu Rätseln und Fallen unterstützt. Früher haben sich viele Spieler daran gestoßen, wie wenig sich gerade in optischer Hinsicht die PC-Fassungen der *Tomb Raider*-Serie von den PlayStation-Versionen unterschieden haben. Und das obwohl die Hardware-Möglichkeiten des PC im Vergleich zu Sonys Videospiel-Konsole von einem anderen Stern stammen. In *The Last Revelation* aber dürfen wir eine deutlich bessere Grafik erwarten, die die ganze Stärke moderner PC-Grafikkarten ausspielen soll, wie Mike Schmitt verspricht. „Über die





Jung, wissensdurstig und unschuldig: Den Trainingslevel spielen Sie diesmal in der Rolle des 16-jährigen Teenagers Lara.



In den Außenwelten hat Lara es mit menschlichen Gegnern zu tun. Dafür stehen dort aber Fluchtfahrzeuge zur Verfügung.

letzten Jahre hat die PlayStation-Version das PC-Spiel immer etwas ausgebremst. Jetzt werden wir einige Features einbauen, die die PlayStation nicht hat. Zum Beispiel werden Objekte spiegelnde Oberflächen besitzen und die Wandtexturen werden viel besser aussehen. Unsere Programmierer haben auch den Level-Editor neu geschrieben. Damit können wir nun mehrere Lichtquellen setzen, die einen Raum aus ganz unterschiedlichen Richtungen beleuchten. Wir wollen sicherstellen, daß, wenn die PC-Version erscheint, sie ähnlich gut aussieht wie die besten PC-Spiele."

Neue Kurven und mehr Bewegung

Das ganze Drumherum einmal beiseite gelassen, wie steht es denn um Ms. Croft selbst? Mit einem Programmierkniff haben die Designer es geschafft, Laras etwas kantige Statur nun viel lebensechter wirken zu lassen. Dazu greifen sie auf die sogenannte „Single-Skin-Technologie" zurück, die es erlaubt, über jeden Gelenkpunkt eine grafische Oberfläche zu wölben. Den Realismus erhöhen darüber hinaus Dutzende neuer Bewegungsanimationen. Das einfache Öffnen einer Tür kann Lara beispielsweise in ganz unterschiedlicher Weise vollführen. Entweder, sie schiebt die Tür behutsam auf oder stößt sie mit einem beherzten Fußtritt zur Seite. Neben ihren bekannten Bewegungen, kann die Abenteurerin nun auch Pfähle hinaufklettern oder sich an einem Seil über Abgründe schwingen. Einige ihrer Bewunderer werden es zwar sicher vermissen, aber Laras neue Garderobe erinnert – nicht wie in den letzten Spielen – an eine Modenschau. Tauchanzüge oder Winterjacken sind passé. Ihren vierten Auftritt hat die Archäologin wieder ganz in den kurzen Lederpants und dem hautengen türkisen Top.

Was die weiteren Charaktere betrifft: Es wird weniger wild um sich schießende menschliche Gegner geben, als vielmehr finstere Geschöpfe wie Skelette oder lebende Statuen, die sich in den ägyptischen Grabkammern herumtreiben. Dank ei-



Mit Zielfernrohr kann Lara ihre Widersacher aus sicherer Entfernung ausschalten.

Die junge Lara

Weiten des Croftschen Landbesitzes. Lieber mit sich allein, als mit anderen zusammen, stand Lara oft schon bei Morgendämmerung auf und kam erst wieder zum Abendessen nach Hause. Als sie wieder einmal spät von ihren Ausflügen zurückkehrte, fand Lara ihre Eltern in ein ernstes Gespräch vertieft. Darüber besorgt, wie wenig nützlich die Tochter ihre Ferien verbrachte, diskutierten sie die Vorteile einer Reise nach Kontinentaleuropa. Lara sollte dabei von ihrer Tante und einem Hauslehrer begleitet werden, um etwas über die europäische Geschichte zu lernen. Mit dieser Reise würde sie nicht nur ihren Horizont erweitern können, sondern auch gleich die wichtigsten historischen Bauwerke kennenlernen. Während Lara der bevorstehenden Reise aufgeregt entgegenfieberte, dämpfte der Gedanke an ihre spießige Tante ihre Freude. Die Vorstellung, 24 Stunden am Tag belehrt und



Die junge Lara

gemaßregelt zu werden, ließ sie erschaudern. Als sie so noch an der Tür lauschte, fiel ihr Blick auf eine Ausgabe des National Geographic. Das Titelblatt zierte der bekannte Professor Werner von Croy. Der angesehene Archäologe hatte einmal vor Schülern und Eltern einen Vortrag an ihrer Schule gehalten. Dieses Erlebnis hatte einen tiefen Eindruck bei Lara hinterlassen. Seitdem sehnte sie sich danach, an geheimnisvolle Orte zu reisen und das große Abenteuer zu suchen. Lara blätterte in dem Artikel und erfuhr, daß Von Croy gerade eine archäologische Expedition durch Asien vorbereitete, um in Kambodscha neue Entdeckungen zu machen. Da konnte Lara sich nicht mehr beherrschen. Mit der Zeitschrift in den Händen stürmte

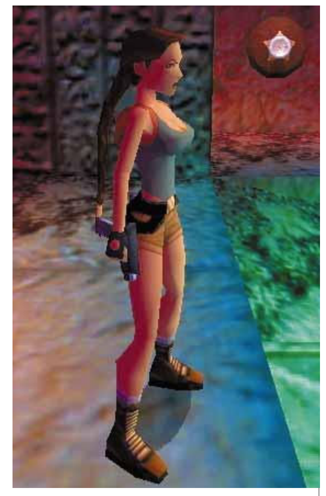
Die Grabkammern werden von ägyptischen Göttern bewacht.

ner verbesserten künstlichen Intelligenz sollen sie aber schwieriger zu besiegen sein, sich zusammenrotten und sogar die Verfolgung aufnehmen. Eine weitere Verbesserung betrifft die Handhabung des Inventars, Laras digitalen Rucksack. Die Spieler haben nun die Möglichkeit, verschiedene Objekte miteinander zu kombinieren. So kann Lara beispielsweise eine Laserziel-

Die junge Lara

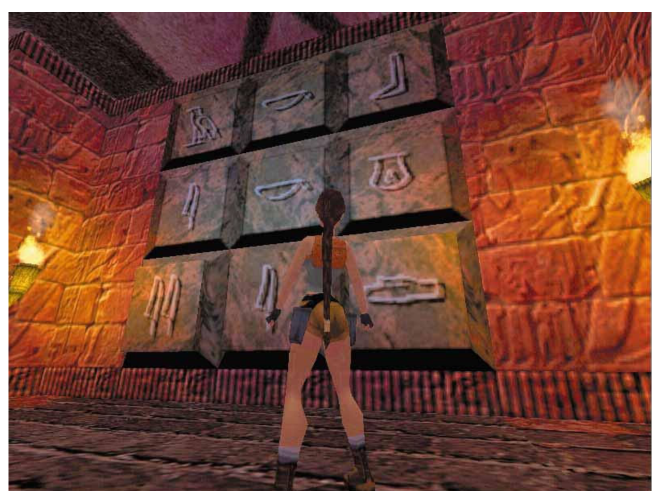
sie in den Raum und rief, sie würde eher Von Croy auf seiner Expedition begleiten, als die langweiligen und längst erforschten Gemäuer Europas besuchen. Die lauthals lachenden Eltern nahmen Laras Idee nicht ernst, die erklärte, daß diese Erfahrung für ihr späteres Studium viel wertvoller wäre. Laras Vater kannte Von Croy und dessen exzellenten Ruf nur zu gut und ihm fiel es zunehmend schwerer, den plausiblen Argumenten seiner Tochter etwas entgegenzusetzen. Schließlich ließ sich Lord Croft überreden, einen Brief an den Archäologen zu schreiben. Er bot Von Croy seine finanzielle Unterstützung an, wenn dieser im Gegenzug seiner 16jährigen Tochter einen Platz im Expeditionsteam verschaffte. Von Croy zeigte sich sehr erfreut über das Angebot und hieß Lara als Assistentin auf seiner Reise willkommen...







Wow! Laras aufregende Kurven haben die Designer gut hingekriegt. Wir warten gespannt auf die ersten Busen-Diskussionen.



Tomb Raider 4 besinnt sich dank dichter Story, vieler Rätsel und kombinierbarer Objekte wieder auf seine Wurzeln.

vorrichtung oder ein Zielfernrohr auf ein Gewehr schrauben. Diese Kombinationsmöglichkeiten werden natürlich auch zur Lösung von Rätseln eingesetzt werden müssen.

All jene, die ein völlig neues und ganz anderes Lara-Abenteuer erwarten, werden von dem Spielerlebnis des vierten Teils wahrscheinlich etwas enttäuscht sein. Sie müssen wohl auf eine noch leistungsfähigere Technologie warten, vielleicht auf die PlayStation 2 oder die nächste 3D-Grafikkartengeneration. Trotzdem, der vierte *Tomb-Raider*-Teil scheint der richtige Schritt zu sein. Er könnte über ausreichende Innovationen und Verbesserungen verfügen, um sogar die kritischsten und verwöhntesten Lara-Anhänger zu überzeugen.

Christian Müller

Tomb Raider 4

Voraussichtlich:	P 300, 32 MB RAM, Win95
Technik:	D3D, Glide, Direct Sound
Spielerzahl:	1 Spieler
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Hersteller:	Core Design/Eidos
Veröffentlichung:	26. November 1999
Vergleichbar mit:	Drakan, Shadowman, Deathtrap Dungeon

Spieleanteile
- ✗ Action
- ✗ Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

» Wir warten gespannt, ob Lara Croft mit den sichtbaren Verbesserungen in ihrem vierten Abenteuer wieder zu früherer Spielspaß-Stärke zurückfinden kann.«

Testphilosophien

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vetraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen. Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche Highend-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold“. Dieses Markenzeichen, eine echte Kaufempfehlung, ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Prozentsystem

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und selbst feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen? Die untenstehende Tabelle hilft Ihnen bei der Einschätzung.

91-100%	**Herausragend:** Spielerisch top, meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!
81-90%	**Sehr gut:** Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.
71-80%	**Gut:** Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.
61-70%	**Noch überdurchschnittlich:** Keineswegs innovativ, aber für Genrefans eventuell brauchbar.
51-60%	**Durchschnittlich:** Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.
41-50%	**Unterdurchschnittlich:** Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
31-40%	**Schwach:** Ab dieser Prozentspanne wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich ausbremst.
21-30%	**Mangelhaft:** Spiele in den „20ern“ sind langweilig, nicht zeitgemäß und/oder haben große Mängel.
11-20%	**Armselig:** Peinliches Machwerk, das spätestens nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
0-10%	**Indiskutabel:** So schlecht, daß es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Bewertungskriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft, die Einzel- und Mehrspieler-Wertungen? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Die Bezeichnung „Spielspaß“ sollte fast schon alles sagen. Wir fragen uns u. a.: Wie hoch ist die Motivation? Wie lange macht ein Spiel Spaß? Wie gut sind Hintergrundgeschichte und Atmosphäre? Welche Innovationen bietet der Titel?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir vorwiegend, wie realistisch die allgemeinen Effekte und die Qualität der Sprachausgabe sind und wie die Musik das Geschehen unterstützt.

Grafikdarstellung

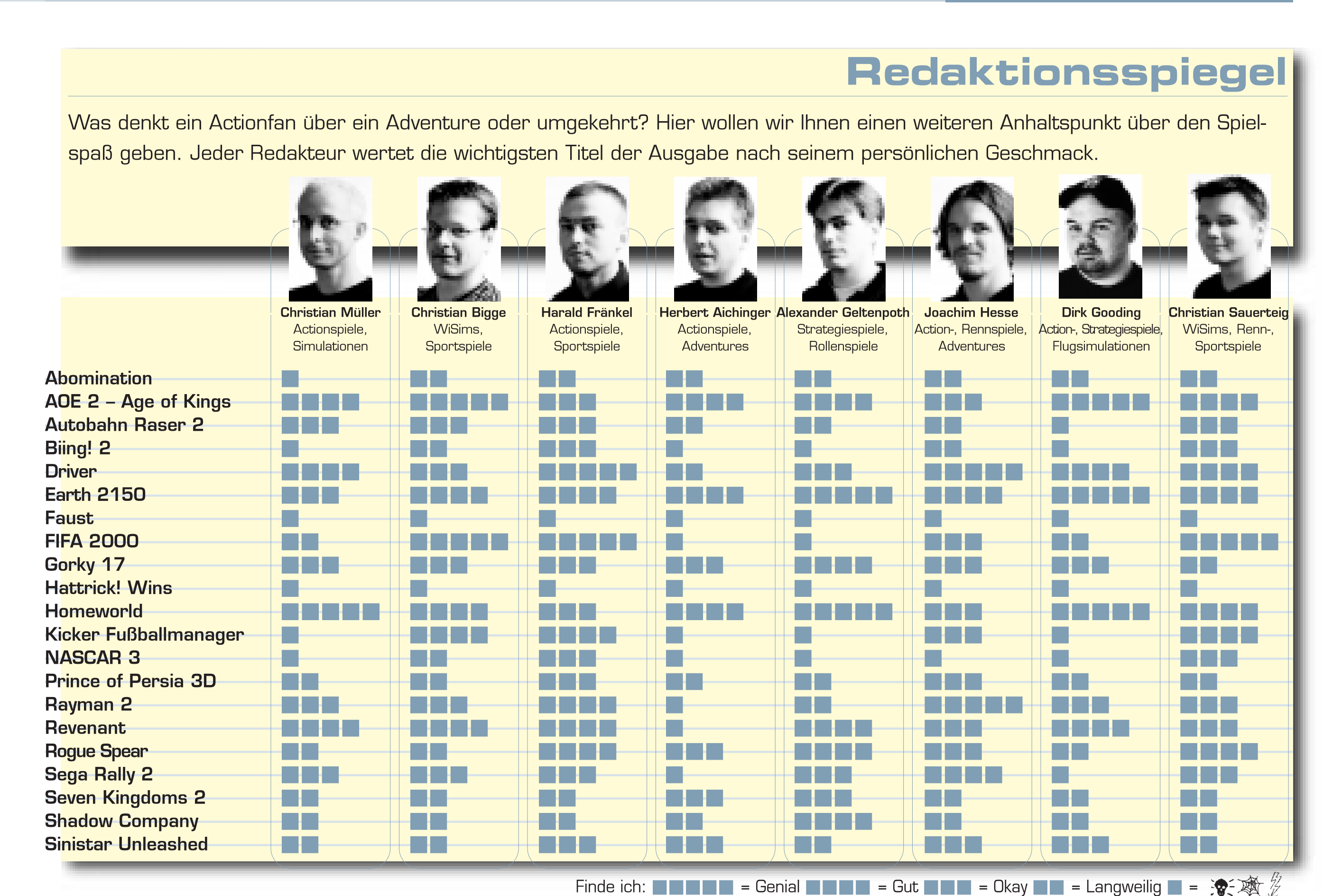
Klar spielt die Optik bei Computerspielen eine wichtige Rolle. Wir begutachten für Sie beispielsweise die Auflösung, ob das Scrolling flüssig ist, die Spezial-Effekte, die Animationen, die plastische Darstellung und die Texturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern läßt. Einsteigerfreundlichkeit kann ebenfalls ein Kriterium sein.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Actionfan über ein Adventure oder umgekehrt? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt über den Spielspaß geben. Jeder Redakteur wertet die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.



	Christian Müller (Actionspiele, Simulationen)	Christian Bigge (WiSims, Sportspiele)	Harald Fränkel (Actionspiele, Sportspiele)	Herbert Aichinger (Actionspiele, Adventures)	Alexander Geltenpoth (Strategiespiele, Rollenspiele)	Joachim Hesse (Action-, Rennspiele, Adventures)	Dirk Gooding (Action-, Strategiespiele, Flugsimulationen)	Christian Sauerteig (WiSims, Renn-, Sportspiele)
Abomination	■	■■	■■	■■	■■	■■	■■	■■
AOE 2 – Age of Kings	■■■■	■■■■■	■■■	■■■■	■■■■	■■■	■■■■■	■■■■
Autobahn Raser 2	■■■	■■■	■■■	■■	■■	■■	■	■■■
Biing! 2	■	■■	■■■	■	■	■■	■	■■■
Driver	■■■■	■■■	■■■■■	■■	■■■	■■■■■	■■■■	■■■■
Earth 2150	■■■	■■■■	■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■	■■■■■	■■■■
Faust	■	■	■	■	■	■	■	■
FIFA 2000	■■	■■■■■	■■■■■	■	■	■■■	■■	■■■■■
Gorky 17	■■■	■■■	■■■	■■■	■■■■	■■■	■■■	■■
Hattrick! Wins	■	■	■	■	■	■	■	■
Homeworld	■■■■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■■■	■■■	■■■■■	■■■■
Kicker Fußballmanager	■	■■■■	■■■■	■	■	■■■	■	■■■■
NASCAR 3	■	■■	■■■	■	■	■	■	■■■
Prince of Persia 3D	■■	■■	■■■	■■	■■	■■■	■■	■■
Rayman 2	■■■	■■■	■■■■	■	■■	■■■■■	■■■	■■■
Revenant	■■■■	■■■■	■■■■	■	■■■■	■■■	■■■■	■■■
Rogue Spear	■■	■■	■■■■	■■■	■■■■	■■■	■■	■■■■
Sega Rally 2	■■■	■■■	■■■	■	■■■	■■■■	■	■■■
Seven Kingdoms 2	■■	■■	■■	■■■	■■■	■■	■■	■■
Shadow Company	■■	■■	■■	■■	■■■■	■■	■■	■■
Sinistar Unleashed	■■	■■	■■■	■■■	■■	■■■	■■■	■■

Finde ich: ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ = ☠

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hier finden Sie Anmerkungen zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten) OpenGL, Glide (für alle 3dfx-Karten), PowerSGL (PowerVR-Karten) und Metal (S3 Savage 3D).

Die Mindestanforderungen laut Hersteller

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muß keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win95-Spiele greifen auf DirectSound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen" Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspielerfans. „1 Sp. pro CD" bedeutet, daß jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Vereins Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Pac Man 3D

Mindestens:	P 200 MMX, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl:	16 Sp. Netzwerk u. Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	1.8 GB/450-680 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Engl.
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Mustersoft
Veröffentlichung:	Dezember
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spielanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Ego-Shooter
Testversion:	Beta 0.95
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	96%
Sound:	89%
Mehrspieler:	93%
Einzelspieler:	93 %

» Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele «

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele".

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität" oder „Preis-Leistungs-Verhältnis" zu tun.

Ausgetanzt



Was für Fußballzeiten! Deutschland sichert sich das EM-Ticket, und EA Sports verteidigt den WM-Titel der PC-Spiele. Ob sich die Kicker von *FIFA 2000* damit genau so schwertaten wie die Schwarz-Rot-Goldenen gegen die Türkei, erfahren Sie in unserem topaktuellen Testbericht.

Foto: **WEREK**

Fakten

- 450 Teams aus 16 Ligen
- Originalnamen und aktuelle Kader
- Saisonmodus mit Auf- und Abstieg sowie Europa-Cup
- Neue Animationen erleichtern das Zweikampfverhalten
- Torwart läuft auf Knopfdruck heraus
- Bessere Spielübersicht durch einstellbare Kameras
- Viele Mehrspieler-, aber keine Internet-Optionen

Die Kameraperspektiven



Tele-Kamera
Die Tele-Kamera ist eine der übersichtlichsten Perspektiven und betrachtet das Feld halbhoch von der Seite – die Standard-Spielansicht.



Turm-Kamera
Sehr übersichtlich ist die Turm-Kamera, aufgrund des geringen Zooms lassen sich Details jedoch nur schwer erkennen.



Seitenlinien-Kamera
Der Blickwinkel ist der gleiche wie bei der Tele-Kamera, allerdings wird von hinten nach vorne gespielt. Fanden wir nicht so gut.



Mobil-Kamera
Die Mobil-Kamera ist immer nah am Geschehen. Da der Blickwinkel jedoch häufig geändert wird, ist sie nicht sehr übersichtlich.

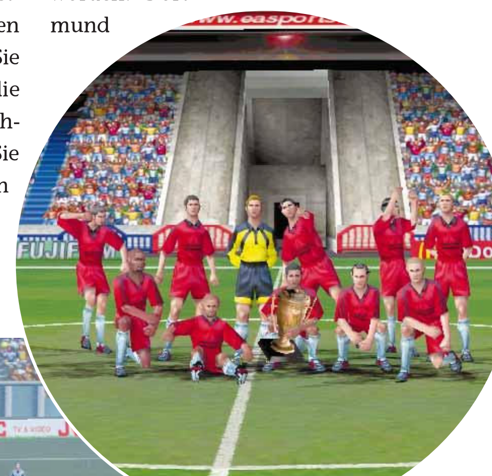


Individuelle-Kamera
Die beste Kameraperspektive von *FIFA 2000*. Höhe und Zoom lassen sich nach den individuellen Bedürfnissen des Spielers einstellen.

War das knapp! Buchstäblich in der letzten Minute der Nachspielzeit wurde das deutsche Master von *FIFA 2000* in unsere Redaktionsräume gekickt. Nach einigen Beschwörungsversuchen gewährte uns die Druckerei einen kleinen Aufschub, so daß Sie diesen Test rechtzeitig zur entscheidenden Vorrundenphase der Champions League in den Händen halten. Das Wichtigste haben Sie schon dem Vortext entnehmen können: Natürlich ist *FIFA 2000* ab sofort das beste Fußballspiel für den PC und führt damit die beinahe beängstigende – manche meinen langweilige – Erfolgsstory der *FIFA*-Serie fort. Wie in jedem Jahr konzentrieren wir uns daher auf die veränderten Elemente des Kickers-Epos, und da gibt es für alle Fans beim Millennium-Jahrgang einige Überraschungen. Wo viel Licht ist, ist auch Schatten – aber lesen Sie selbst.

Wo ist Sergio?

Nachdem Sie im Intro von Robbie Williams' neuem Song „It's only us" begrüßt wurden, finden Sie sich im schlichten Hauptmenü wieder. Vier Spielmodi lassen sich dort anwählen, weitere verbergen sich hinter den Menübuttons. Freundschaftsspiele und auch der Trainingsmodus sind aus den Vorgängern hinlänglich bekannt, umso erfreulicher, was sich mit den Turnier- und Saisonmodi alles anstellen läßt. Stürzen Sie sich wahlweise in eine komplette Weltmeisterschaft mit allen Länderteams, oder spielen Sie den Europa-Cup oder die Champions League nach. Ihren Lieblingsverein dürfen Sie ganz bestimmt führen, denn 450 verschiedene Teams aus den 16 wichtigsten Ligen der Welt bedeuten auch für die *FIFA*-Serie Rekord. Die Club-Kader präsentieren sich sehr aktuell, sämtliche Transfers bis einschließlich Oktober sind weitestgehend berücksichtigt worden. Dortmund



Der verdiente Lohn einer langen Saison: Leverkusen posiert mit dem Europa-Cup.



Die PC-Teams sind diesmal besonders kopfballstark.



Bei allen Standardsituationen werden Ihnen neben dem obligatorischen Schußbalken zusätzliche Paßoptionen angezeigt – Tastendruck genügt.



Leverkusens Emerson sieht die gelbe Karte. Das hagelt massive Proteste.



Ruud Gullit bejubelt sein Tor im Retro-Look. Sein AC Milan der Jahre '88-'90 ist eines von 42 klassischen Erfolgs-teams im Spiel.



Bayerns Keeper Olli Kahn ist an seiner modischen Langhaar-frisur leicht auszumachen. Leider eine rühmliche Ausnahme.



Natürlich geht das noch: Dortmunds Kapetanovic hebt sich die Kugel locker mit der Sohle über den Kopf. Das schafft Platz für die anschließende Flanke aus vollem Lauf.

erfreut sich also an den Diensten der Herren Bobic und Ikpeba, Real Madrid darf auf Tore von Anelka hoffen. Lediglich die Bayern werden wohl die genauen Pässe von Meister Sergio vermissen. Kein Beinbruch, Ottmar, denn mit Hilfe des Editors kannst Du den Brasilianer schnell zurück in Dein Team holen. Wenn Dir das zu anstrengend ist – oh Meistertrainer – dann transferier' ihn halt einfach mit ein paar präsidialen Scheinchen von Kaiser Franz.

Von Angesicht zu Angesicht

So aktuell die Kader in der Regel auch sind, so schmerzhaft fällt zunächst die erste Begegnung mit den digitalen Alteregos der Millionarios aus. Zwar schimpfen, gestikulieren, jubilieren und hüpfen die Kicker je nach Spielsituation äußerst ansehnlich über den Rasen, die Gesichter sind aber beim besten Willen nicht zu erkennen. Tja, die FIFA ist Schuld, EA Sports durfte aus Gründen des Persönlichkeitsrechts nicht die Originalgesichter ins Spiel einbauen. Der aus *NHL 2000* bekannte Gesichtereditor fehlt aus diesem Grund ebenso – schade! Die Frisuren und die Statur der Spieler stimmen dafür recht oft mit der Realität überein. Olli Kahn ist schnell an der blonden Manta-Matte auszumachen, daß Olaf Marschall aber keine Glatze, sondern lockiges Haupthaar zur Schau trägt, hätte inzwischen auch in Kanada bekannt sein können. Haarspalterei, sagen Sie? Vielleicht – und immerhin gibt's ja auch hier wieder einen Editor, der auf Wunsch korrigierend eingreift.

Wo bleibt die *ran*-Datenbank?

Einzelspieler dürfen jubilieren, EA Sports gewährte seinen Jüngern endlich den lange geforderten Karrieremodus. Mehrere Saisons hintereinander dürfen Sie mit einem Verein bestreiten,

Auf- und Abstiege gibt's gratis obendrauf. Sogar die diversen Europapokalwettbewerbe werden hier berücksichtigt, eine wahrhaft frohe Botschaft für alle Mini-Rehagels und Möchtegern-Daums. Erneut müssen diese sich aber mit spärlichen Statistiken zufriedengeben, mehr als Tore- und Verwarnungskartentabellen dürfen nicht durchforstet werden. Produzent Marc Aubanel und sein *FIFA*-Team hätten hier wirklich mal bei den NBA- und NHL-Kollegen abschauen können, denn dort bleibt schließlich seit Jahren kein Foul, keine Verletzung und keine Vorlage unerfaßt. Doch jetzt genug der langen Menü-Vorreden, die Wahrheit liegt bekanntlich auf dem Platz, und genau dorthin begeben wir uns jetzt auch.

Wie im Fernsehen!

Wollen Sie unbedingt Originalarenen? Dann heulen Sie jetzt, denn die werden Ihnen bei *FIFA 2000* weitestgehend vorenthalten. Ihre Kicker laufen zwar während der Karriere in mehr als ein Dutzend verschiedene Stadien ein, auf architektonische Meisterwerke wie das Münchner Olympiastadion oder Guiseppe-Meazza in Mailand müssen Sie aber verzichten. Vielleicht hat man diese Fußballtempel ja zugunsten zusätzlicher Kamerakräne geopfert, denn endlich läßt sich die Spielansicht ganz individuell einstellen. Eine Zoom- und Höhenverstellung sorgt dafür, daß auch bei Mehrspieler-Duellen stets Chancengleichheit besteht. Auf dem Platz wird Ihnen *FIFA*-typisch erstklassige Action geboten. Besonders dem Zweikampfverhalten hat man sich in dieser Programmversion gewidmet, was sich spielerisch deutlich auswirkt. Bei Dribblings fahren Ihre Mannen jetzt automatisch den Arm zur Ballsicherung aus, und für zusätzliche Abschirmmanöver spendierte EA eine Extrataste. Wilde Herumstochereien und Blut-



Hinter dem schlichten Hauptmenü verbirgt sich eine Fülle von Spieloptionen.



Der Beweis: *FIFA 2000* verfügt über einen mehrjährigen Saisonmodus – endlich!

So spielt sich FIFA 2000

Die Spielsteuerung wurde im Vergleich zu *FIFA 99* überarbeitet. Besitzer eines SideWinder Gamepads kommen in den Genuß von fast 30 verschiedenen Aktionen. Neben den wichtigsten Befehlen, die wir untenstehend ausgewählt haben, gibt es noch einige andere spektakuläre Aktionen, wie beispielsweise einen Fallrückzieher oder Volleyschuß (zweimal C antippen) sowie Kopfballvorlagen auf den Kopf oder Fuß eines Mitspielers (A bzw. B antippen). Mit der Taste M können Sie während des Spiels auch Ihre Formation ändern. Einziger Wermutstropfen: Die Steuerung kann nicht frei konfiguriert werden.

ANGRIFF

Langer Paß
Sprinten
Abschirmen
360°-Drehung
Übersteiger
Aus-weichen
Hackentrick
Antippen
Kopfball
Heber
2x
Passen
Schießen
R
L

VERTEIDIGUNG

Blutgrätsche
Sprinten
Abseitsfalle
Torwart herauslaufen
Pressing
Tackling
Stochern
R
L

grätschen sind damit nicht mehr zwangsläufig erfolgreich, was dem Spielfluß zugute kommt. Auf Weltklasseniveau kommen aber selbst Profis ins Schwitzen, denn durch das Zustellen der Paßwege und intensives Pressing werden Chancen Mangelware. Das gilt natürlich nicht im Mehrspielermodus, wo alte Hasen schon bald wieder gewohnt zweistellige Ergebnisse in Kauf nehmen müssen. Die Torwartleistungen sind zwar prinzipiell gut, aber gegen gut herausgespielte Schüsse aus kurzer Distanz sind die Keeper meist machtlos. Meist, denn auf Tastendruck kann man die Handschuhträger nun zum panikartigen Herauslaufen bewegen, nicht selten ein probate Rettungsaktion.

Gehorchen wie auf Knopfdruck

Vergessen Sie übrigens alles, was Sie in der Gerüchteküche über eine vermeintliche Reduzierung der Steuerungsmöglichkeiten gehört haben, das ist völliger Quatsch! Richtig ist, daß EA Sports die Steuerungsknöpfe etwas umbelegte, um die wichtigsten Funktionen zugänglicher zu machen. Nach wie vor sind aber über 30 Bewegungen von jedem Kicker abrufbar, ein Teil des Arsenals wird durch das gleichzeitige Drücken mehrerer Tasten aktiviert. Zwar läßt sich das Spiel auch mit Vier-Tasten-Pads halbwegs kontrollieren, richtig spaßig wird's

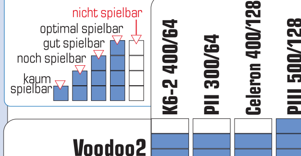
FIFA 2000

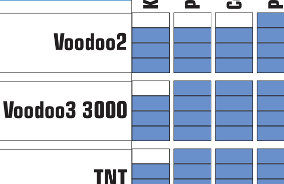
PRÜFSTAND

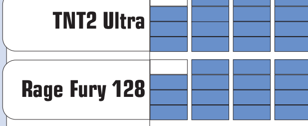
Leistungsmerkmale

Auf einem fixen PII-System können Sie mit 1.024x768 Bildpunkten antreten. Höhere Auflösungen sind möglich, dann ruckelt's aber gewaltig.

Bildauflösung 800x600







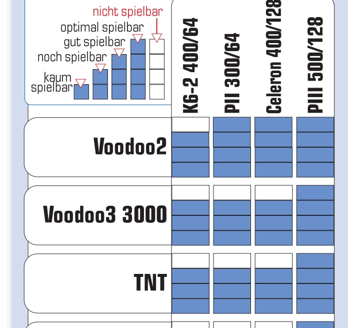
TNT

TNT2 Ultra

Rage Fury 128

G 400

Bildauflösung 1.024x768



TNT2 Ultra

Rage Fury 128

G 400

Sound & Musik

Den Titelsoundtrack liefert dieses Jahr Robbie Williams mit der rockigen Nummer „It's only us". Wie von anderen Titeln der EA-Sports-Reihe bekannt, sind auch die abwechslungsreichen Menüsounds sowie die Spiel- und Stadionatmosphäre über jeden Zweifel erhaben. Dort bekommen Sie sieben weitere Tracks zu hören, intoniert unter anderem von Apollo Four Forty, Elite Force oder Lunatic Calm. Kommentiert wird das Spielgeschehen erneut von ZDF-Sportchef Wolf-Dieter Poschmann, ihm zur Seite steht erstmals tm3-Kommentator Jörg Dahlmann, dessen Anmerkungen ziemlich trocken und gelangweilt wirken. Zwar versuchen angeblich beide erstmals in der Geschichte der *FIFA*-Serie vorauszudenken und Spielsituationen zu erahnen, doch die Prognosen der beiden sind zu 90% so vielsagend wie das Orakel von Delphi. Gut hingegen, daß „Poschi" auf Besonderheiten der Matches eingeht: „Der Ausgleich trotz der roten Karte vorhin…."

Steuerung

Die Steuerung ist eine der Stärken des Spiels, auch wenn sie erneut nicht frei konfigurierbar ist. Wer alle Möglichkeiten ausnutzen möchte, wird an einem Gamepad mit acht bis zehn Tasten nicht vorbeikommen. So gibt es wieder zahlreiche Spezialbewegungen, wie Schwalben, Abschirmen des Balls, Ellbogenchecks im Luftkampf, Seitfallzieher, Fallrückzieher, Volleyschüsse, Weitschüsse, Flugkopfbälle, Scherenschüsse und so weiter. Zwar kann *FIFA 2000* auch mit einem 4-Tasten-Gamepad gespielt werden, doch sind dann die Aktionen der Spieler auf dem Rasen arg eingeschränkt. Die neue Tastenbelegung erfordert etwas Einarbeitungszeit, entpuppt sich aber bald als sehr intuitiv. Übrigens: Der Übersteiger ist längst nicht mehr so wirkungsvoll wie zuvor.

Pro & contra

- \+ Die beste Präsentation im Genre
- \+ Dank der neuen Animationen wirkt das Geschehen noch realistischer
- \+ Sehr viele Spielmodi
- \+ Motivierender Saisonmodus über mehrere Spielzeiten
- \+ Perfekte Spielübersicht
- \+ „Paniktaste" für den Torwart
- − Dürftige Statistiken im Saison-Modus
- − Kommentar wiederholt sich sehr oft
- − Keine Internet-Option
- − Nach wie vor fallen in Mehrspieler-Duellen zu viele Tore
- − Die Spielerpositionen im Teammanagement sind nicht mehr individuell einstellbar
- − Keine Möglichkeit zur Joypad-Konfiguration

Installation

Zwischen 267 und 368 Megabyte schluckt die *FIFA*-Installation, das ist bei den heute üblichen Festplattengrößen moderat zu nennen. Wir empfehlen Ihnen die Maximalinstallation, weil Sie sonst mit häufigen Nachladezeiten zu rechnen haben. EA-üblich benötigen Sie für Mehrpieler-Duelle jeweils eine CD pro Rechner.

Grafik

Eine entsprechende Grafikkarte vorausgesetzt, können Sie *FIFA 2000* in Auflösungen bis zu 1.600x1.200 Bildpunkten spielen. Dank der Motion-Capturing-Technologie wirken die Bewegungen der Spieler sehr realistisch. Darüber hinaus verfügen alle Spieler über einen unterschiedlichen Körperbau und andere Gesichtstexturen, der Wiedererkennungswert der Köpfe tendiert aus lizenzrechtlichen Gründen im Gegensatz zu *NHL 2000* aber gegen Null. Einen Pluspunkt verdient sich die „individuelle Kamera", die in Höhe und Zoom frei verstellbar ist und für perfekte Übersicht sorgt.

„FIFA 2000" im Wettbewerb

Vergleich:	FIFA 2000	FIFA 99	Fußball Int. 2000
Mannschaften insgesamt	450	240	74
Nationalmannschaften	Ja	Ja	Ja
Vereinsmannschaften	Ja	Ja	Nein
Ligen	16	12	-
Classic-Teams	Ja, 40	Nein	Ja, 12
Echter Saisonmodus	Ja	Nein	Nein
Editor	Ja	Ja	Ja
	Multiplayer	Ja, Netzwerk, Modem	Ja, Netzwerk, Modem
4 an einem PC			



Wie hier bei den Italienern werden Torerfolge auf zahlreiche Arten bejubelt.



Mit Hilfe einer Paniktaste kann der Torhüter zum Herauslaufen bewegt werden.=

aber erst, wenn Ihnen mindestens acht Knöpflein zur Verfügung stehen. Leider dürfen Sie aber Ihre Steuerung noch immer nicht eigenhändig konfigurieren, das sollte inzwischen eigentlich selbstverständlich sein. *FIFA 2000* hat nicht zuletzt durch die neuen Animationen fußballerisch mehr zu bieten als jede Vorgängerversion der Serie, besonders die Neubelegung der X-Taste (MS-SideWinder) trägt dazu bei. Dadurch wird nämlich nun ein Paß in den freien Raum ausgelöst, womit man nicht selten einen Stürmer freispielen kann. Klasse sind auch die zusätzlichen Optionen, die man Ihnen bei Standardsituationen zubilligt. Neben dem bekannten Effetschuß über einen Schußbalken können drei Teamkameraden durch die Betätigung von Joypadtasten direkt angespielt werden. Besonders bei Mehrspielerduellen ist das sinnvoll, da Ihr Gegner nicht mehr automatisch weiß, wohin die Kugel in wenigen Sekunden segeln wird. Auch Einwürfe landen damit endlich dort, wo sie hinsollen, nämlich beim eigenen Mann. Ein Lob verdienen sich auch die Schiedsrichter, die sich durch die lehrbuchartige Auslegung der Vorteilsregel hervortun.



Komisch! Im Taktik-Bildschirm lassen sich die Spieler nicht mehr auf ihren Positionen verschieben. Zum Glück bietet das Programm genug Auswahlmöglichkeiten an.

Wer sehen will, muß hören

Über die Grafik haben Sie jetzt schon einiges gelesen, lassen Sie uns deshalb nur noch darauf hinweisen, daß Sie wohl noch

Vergleich

Mit der Millennium-Version hat die kanadische Softwareschmiede EA Sports erneut ihr Können unter Beweis gestellt. Die 90er Wertung verdient sich das Programm aufgrund der gut abgestuften Schwierigkeitsgrade. Im Weltklasse-Modus wird auch Profis Joypad-Schwerstarbeit abverlangt, bei *NHL 2000* war das in diesem Jahr nicht so. *FIFA 99* und *Frankreich 98* sind nach wie vor sehr gute und vor allem preiswertere Alternativen zum Spitzenreiter und noch knapp besser als *Fußball International 2000* von Microsoft, das mit einer etwas ungenauen Kollisionsabfrage zu kämpfen hat und deutlich weniger Spieloptionen bietet.

FIFA 2000	90%
NHL 2000	89%
FIFA 99 (abgewertet)	84%
Frankreich 98 (abgewertet)	83%
MS Fußball Int. 2000	80%

Kommentar



Christian Sauerteig

Mehr als nur ein „Jahresupdate“! Der Saisonmodus schraubt die Langzeitmotivation nach oben, und dank des überarbeiteten Schwierigkeitsgrades werden sowohl blutige Anfänger als auch abgezockte Profis ihren Spaß haben. Einen dicken Pluspunkt verdienen sich die intelligent agierenden Referees – die konsequente Auslegung der Vorteilsregel ist eine Meisterleistung, an der sich manch realer Bundesliga-Schiri ein Beispiel nehmen darf. Ein Ärgernis stellt wieder der Kommentar dar. FIFA-Neuling Jörg „Schlaftablette“ Dahlmann, der Wolf-Dieter Poschmann unterstützt, kommt leider etwas sehr behäbig rüber und ist somit alles andere als eine Steigerung zu Werner Hansch.

nie so schöne Wettereffekte bei einem PC-Fußballspiel gesehen haben. Unterschiedliche Platzbedingungen wirken sich natürlich auch spielerisch aus, wobei technisch versiertere Kicker deutlich weniger Probleme haben als etwa die Bolzer von Al Ahly, dem schlechtesten Team im Spiel. Auf der Pressetribüne erhält Haupt-Schwadronierer Wolf-Dieter Poschmann diesmal Unterstützung vom neuen TM3-Mann Jörg Dahlmann. Hmm, hat sich letzterer nicht früher bei Sat1 durch überschäumendes Temperament ausgezeichnet? Oder war es nicht Herr Dahlmann, der nach einem Okocha-Tor förmlich ausrastete und den Satz prägte: „Auch wenn sie mich ‘rausschmeißen, diese Szene zeige ich Ihnen immer und immer wieder!“ Nun, jener Jörg Dahlmann hat sein kochendes Blut vielleicht bei Sat1 vergessen, denn seine Sprüche als *FIFA*-Kommentator wirken leider äußerst emotionslos. EA Deutschland ist nicht abzusprechen, sich sehr um den deutschen Kommentar zu bemühen, doch so richtig haut‘s auch diesmal wieder nicht hin. Auch davon, daß von beiden Sprechern diesmal Spielsituationen „vorausgeahnt“ werden sollten, ist de facto wenig zu spüren. Grobe Sprach-Schnitzer bleiben diesmal aber zumindest aus, was tröstlich anzumerken ist.

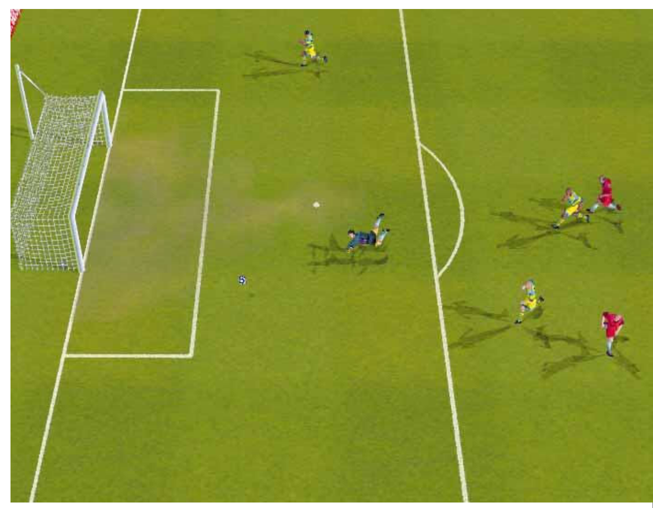
Für jeden etwas?

FIFA 2000 spielt sich trotz der vielen Detailänderungen nicht wesentlich anders als seine Vorgänger. Vielen Kritikern war die *FIFA*-Serie immer zu arcadelastig, wir können das keinesfalls finden. Tatsächlich können Sie bei keinem anderen Fußball-Spektakel so viele Optionen entdecken, und nirgendwo anders haben die Spieler so viel auf dem Kasten. Besonders für Alleinspieler wird in der Millennium-Version allerhand Neues geboten, wenn Sie sich hauptsächlich mit Freunden in Mehrspieler-Duellen messen, ist *FIFA 2000* zwar ebenfalls das beste erhältliche Spiel, die Änderungen im Vergleich zum Vorgänger fallen aber nicht so gravierend ins Gewicht. Hier sollten Sie also zuvor probespielen, die Demoversion wird in Kürze erwartet.

Christian Bigge



Geniale Replays: Alle Tore werden Ihnen aus mehreren Perspektiven automatisch gezeigt.

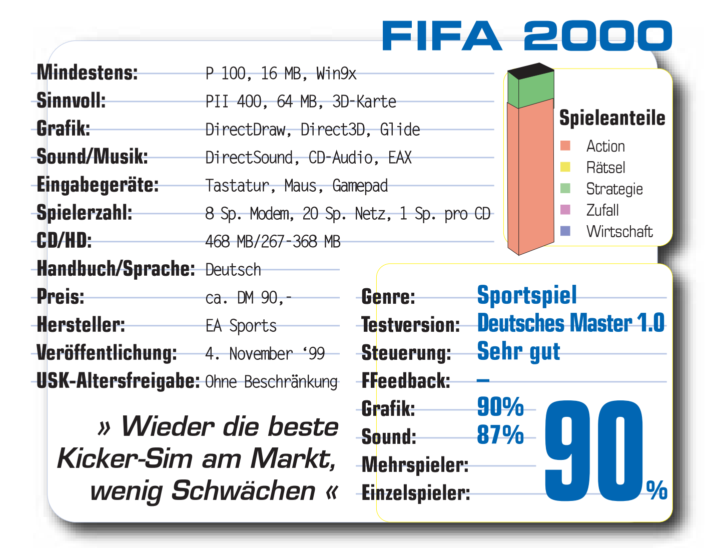


Beinlich hat Parmas Torhüter schon ausgetanzt, scheitert aber in Kürze am Pfosten – spannender als Fernsehen!

Kommentar

Christian Bigge

Bei FIFA 2000 lohnt allein deshalb der Kauf, weil die Spieleranimationen im Zweikampf einfach sehenswert und realistischer als zuvor sind. Alleinspieler dürften sich über den längeren Saisonmodus freuen, aber enttäuscht sein über die wiederum nur spärlichen Statistiken. Überhaupt lassen sich alle Kritikpunkte beim neuesten Sproß der Fußball-Oper fast 1:1 vom Vorgänger übernehmen. Nach wie vor ist es unbegreiflich, warum EA Sports beharrlich die beliebige Konfiguration des Joypads verweigert. Mehrspieler-Ligen werden kollektiv aufstöhnen: Als einziges EA Sports-Spiel der neuen Generation versagt FIFA 2000 den Internet-Betrieb. Die Spielübersicht wurde aber entscheidend verbessert, und die Präsentation ist sowieso über jeden Zweifel erhaben. Am besten PC-Fußballspiel werden Sie also erneut nicht vorbeikommen.



FIFA 2000

Mindestens:	P 100, 16 MB, Win9x
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad
Spielerzahl:	8 Sp. Modem, 20 Sp. Netz, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	468 MB/267-368 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	EA Sports
Veröffentlichung:	4. November ‘99
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

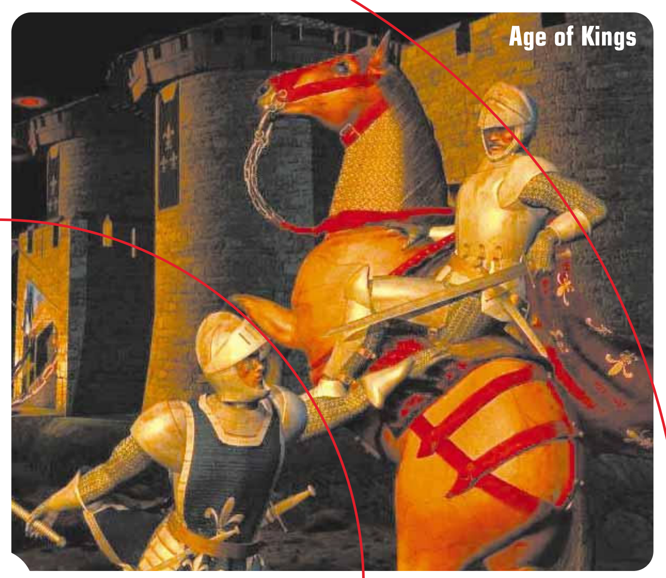
Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

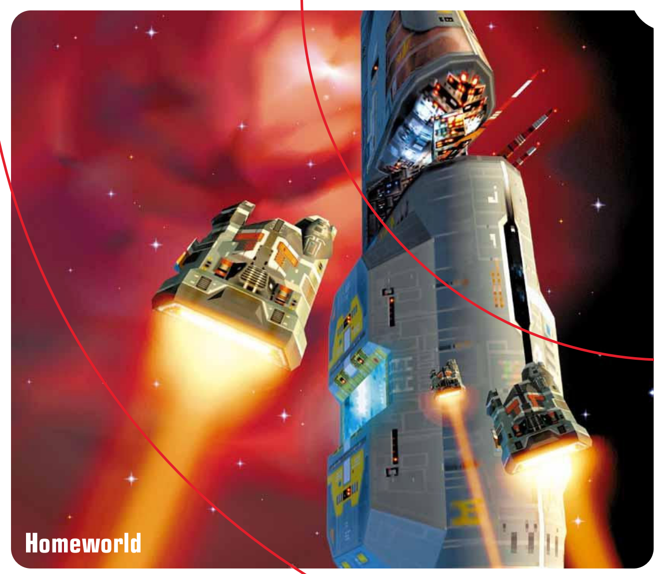
Genre:	Sportspiel
Testversion:	Deutsches Master 1.0
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	–
Grafik:	90%
Sound:	87%
Mehrspieler:	
Einzelspieler:	

» Wieder die beste Kicker-Sim am Markt, wenig Schwächen «

90%


Earth 2150


Age of Kings


Homeworld


C&C3 Tiberian Sun

Das strategische Quartett

Earth 2150, Age of Kings und Homeworld. Drei hochkarätige Echtzeitstrategiespiele in nur einem Monat ... da kann man ins Grübeln kommen.

Mit einem Überblick über die wichtigsten Features möchten wir Ihnen die Entscheidung ein wenig leichter machen. Daß auch uns die Bewertung und Einschätzung schwer gefallen ist, beweist ein Auszug aus einem Streitgespräch zwischen Alexander Geltenpoth, Herbert Aichinger und Dirk Gooding.

DG: Also, ganz klar, *Homeworld* hat in puncto Taktik und Mehrspieler-Modus die Nase vorn! Da können Sie ruhig die beleidigte Leberwurst spielen, Herr Geltenpoth.

AG: Von wegen Leberwurst. *Earth 2150* hat viel mehr taktische Möglichkeiten, als Sie ahnen. Und wo wir gerade dabei sind: Ich sage nur „Einheitenvielfalt", Herr Gooding, „Einheitenvielfalt"!

HA: Da habe ich aber auch ein Wörtchen mitzureden. Die Einheiten in *Age of Kings* sind doch über jeden Zweifel erhaben und viel flexibler als in *Earth 2150.* Von der enormen Spieltiefe will ich gar nicht reden.

AG: Ich bin noch nicht so alt wie Sie, Herr Aichinger, wie soll ich da ein Spiel mit dem Kürzel *AOK* ernstnehmen? Und außerdem: Im Mittelalter gab es ja noch nicht mal Panzer!

Nach stundenlanger Diskussion konnten sich die drei glücklicherweise doch noch zusammenraufen und haben für Sie folgende Tabelle zusammengestellt:

Kriterium	Homeworld	Earth 2150	Age of Kings	C&C 3 Tiberian Sun
Thematik	Sci-Fi-Oper rund um den Exodus einer ganzen Rasse	Apokalyptisches, mit SciFi gewürztes Szenario auf der Erde	Mittelalter-Szenarien mit realem historischen Hintergrund	Entwicklung der Erde in der näheren Zukunft im Dark-Future-Stil
Story	**2. PLATZ** Videofilmchen nach jeder Mission, Zwischensequenzen in der Spielengine	**3. PLATZ** Viel Text, wenig Sprachausgabe und nur kleine Videoschnipsel	**4. PLATZ** Einzelkampagnen um markante historische Persönlichkeiten	**1. PLATZ** Hochwertige Videosequenzen und Sprachausgabe, wie im Kino
Spieltiefe	**4. PLATZ** Eine lineare Kampagne für beide Völker	**2. PLATZ** Drei nichtlineare Kampagnen mit jeweils weit über 20 Missionen	**1. PLATZ** Vier Kampagnen, Zufallskarten-generator, Kampagnen-Editor	**3. PLATZ** Zwei lineare Kampagnen mit ab-wechslungsreichen Missionen
Einheiten	**3. PLATZ** 30 verschiedene Schiffe, aufgeteilt in vier Schiffsklassen	**2. PLATZ** Baukasten mit Chassis, Waffen-gattungen, Specials und Upgrades	**1. PLATZ** 13 verschiedene Zivilisationen mit zig verschiedenen aufwert-baren Einheiten	**4. PLATZ** Die beiden Seiten, NOD und GDI, teilen sich insgesamt 33 Einheiten
Taktik	**1. PLATZ** Formationen, taktische Einstel-lungen, Treibstoff, 3D-Umgebung	**2. PLATZ** Boden-, Luft- und Seestreit-kräfte, 3D-Terrain, Tunnel, Munitionsverbrauch	**3. PLATZ** Formationen, taktische Ein-stellungen, Garnisonen	**4. PLATZ** Boden- und Lufteinheiten (keine Jäger), keine echten Tunnel
Mehrspieler	**1. PLATZ (92%)** Fünf Spielarten, Acht Spieler Netzwerk /Internet, gutes Ba-lancing der Einheiten	**1. PLATZ (92%)** Fünf Spielarten, 15 Spieler Netzwerk/Internet, Karteneditor liegt bei	**2. PLATZ (91%)** Acht Spieler Netzwerk /Internet, gutes Balancing der Zivilisatio-nen	**3. PLATZ (81%)** Acht Sp. Netzwerk, Vier Sp. Internet; keine Spielvarianten, kein Editor
Grafik	**2. PLATZ (92%)** Detailverliebte 3D-Grafik, stufenlos dreh- und zoombar	**1. PLATZ (93%)** Detailverliebte 3D-Grafik mit in Echtzeit berechneten Licht-effekten	**3. PLATZ (87%)** Detailverliebte 2D-Grafik, isometrische Draufsicht	**4. PLATZ (80%)** Wenig Details und Animationen, 3D-Elemente nur in Stufen
Sound	**1. PLATZ (86%)** Angenehme Hintergrundmusik und gelungene Sprachausgabe	**4. PLATZ (81%)** Stimmungsvolle Hintergrund-musik, wenig Abwechslung bei der Sprachausgabe	**2. PLATZ (84%)** Angenehme Hintergrundmusik, etwas magere Soundeffekte	**3. PLATZ (82%)** Gute Musik und Sprachausgabe, passende Soundeffekte
Spielspaß	**3. PLATZ (90%)** *Homeworld* überzeugt durch taktische Tiefe, detaillierte Grafik und eine gute Steuerung	**1. PLATZ (93%)** Erstmals innovative Ideen in einem klassischen Echtzeit-strategiespiel	**2. PLATZ (91%)** *Age of Kings* glänzt durch über-ragende Benutzerfreundlichkeit, Spieltiefe und Flexibilität	**4. PLATZ (86%)** Klassisches Echtzeitstrate-giespiel mit spärlichen Innova-tionen
Fazit	*Homeworld* ist ein Pflichtkauf für Sci-Fi-Fans und solche, die es werden wollen.	Wer die *C&C*-Serie oder *Star-Craft* gern spielte, wird *Earth 2150* lieben.	*Age of Kings* spricht Echtzeit-strategie-Einsteiger und Fort-geschrittene mit Faible fürs Mit-telalter an.	*C&C3* ist das Spiel für konserva-tive Echtzeitstrategen



Ritterliches Schauspiel

Mit Age of Empires konnten die Ensemble Studios und Microsoft vor etwa zwei Jahren einen echten Hit landen – Age of Kings setzt nun den digitalen Geschichtsunterricht bis ins Spätmittelalter fort. ...

Lange Zeit war das Mittelalter wohl eine der unbeliebtesten Geschichtsepochen überhaupt. Erst seit Umberto Ecos packendem Roman *Der Name der Rose* erleben wir einen richtiggehenden Mittelalter-Boom: Filme, Bücher und Spiele, die jene Zeit realitätsnah mit neuem Leben erfüllen oder als Hintergrund für Fantasy-Szenarien dienen, schießen wie Pilze aus dem Boden. Demnach hat Microsoft mit *Age of Kings* in doppelter Hinsicht ein heißes Eisen im Feuer: Zum einen eilt dem Spiel der hervorragende Ruf von *Age of Empires* voraus, und zum anderen trifft das Spiel mit der Mittelalter-Thematik sozusagen den Nerv der Zeit.

Die perfekte Dosierung

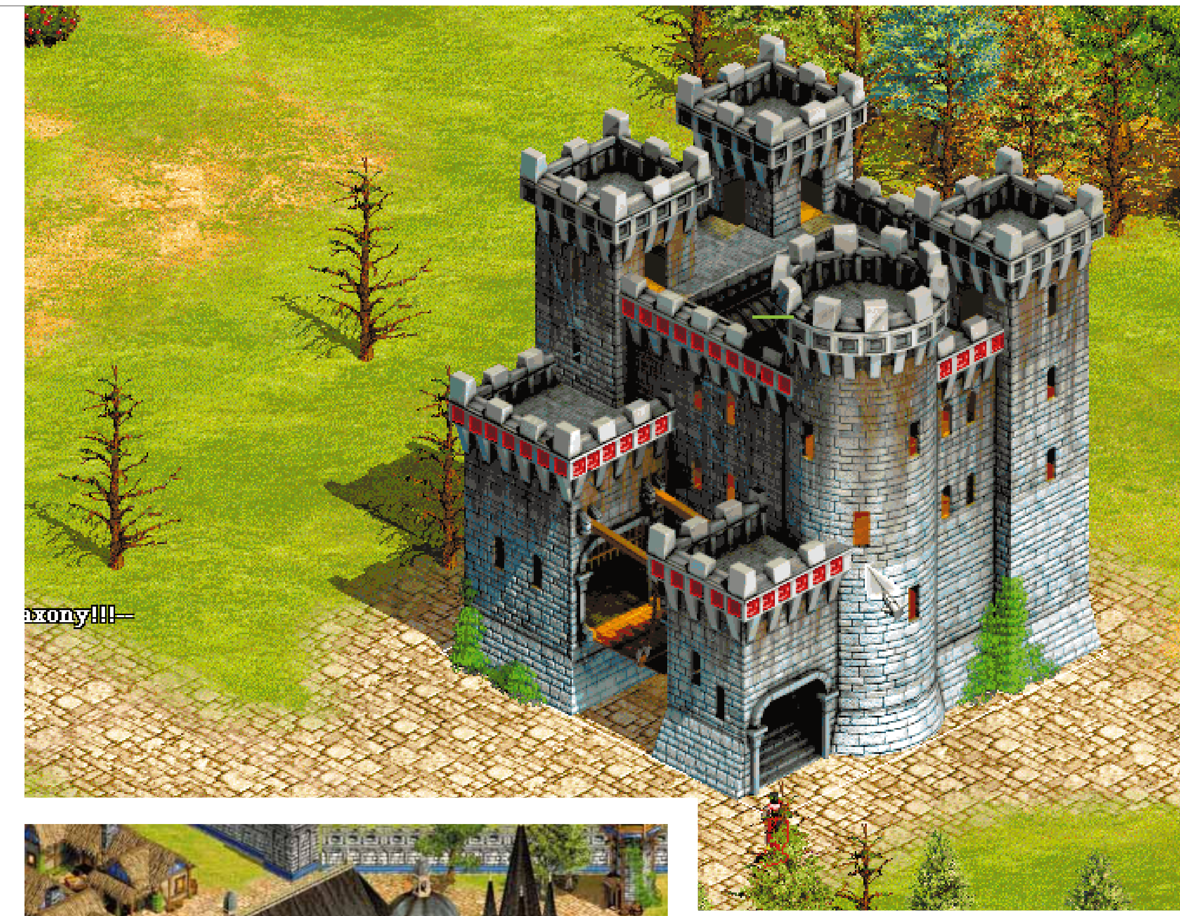
Die Ensemble Studios haben das Kunststück geschafft, mit ihrem Konzept die Fehler vieler Konkurrenten zu vermeiden: *Age of Kings* ist sehr komplex und bietet dem Spieler jede Menge Handlungs- und Einstellungsmöglichkeiten, ohne je überladen oder kompliziert zu erscheinen. Die Entwickler hatten sich schon für *Age of Empires* die besten Gameplay-Aspekte des Echtzeitstrategie-Genres herausgepickt und daraus ein Spiel gestrickt, dessen Benutzerfreundlichkeit auch heute noch beispielhaft ist. Dennoch gab es Dinge, die von den Spielern bemängelt wurden: die fehlenden Produktionsketten bei Einheiten, unausgereifte Wegfindungs-Routinen, die bereits an kleinen Hindernissen scheiterten und ein umständliches Wegpunkte-System, um nur einige zu nennen. In *Age of Kings* trachteten die Ensemble-Leute danach, all die verbliebenen Schwächen auszumerzen und dem Programm zusätzlich noch eine ganze Reihe attraktiver Zusatzfeatures zu spendieren. Das Ergebnis dieser Bemühungen kann sich sehen lassen: *Age of Kings* spielt sich noch komfortabler als der Vorgänger und paßt sich noch flexibler an die unterschiedlichen Bedürfnisse der Spieler an.

Trockene Historie?

Daß *Age of Kings* so viel Spaß macht, liegt zum großen Teil auch an der gelungenen Aufbereitung des geschichtlichen Hintergrunds. Obwohl sich das Spiel zumindest teilweise an realen historischen Gegebenheiten

Diie Burg ist eine willkommene Erweiterung: sie erhöht die Wehrhaftigkeit, und in ihr werden die Spezialeinheiten Ihrer Zivilisation produziert.

orientiert, hat man es mit dem „Geschichtsunterricht“ nicht übertrieben – Authentizität spielt nur so lange eine Rolle, wie sie dem Gameplay und dem Unterhaltungswert dienlich ist. Gegenüber *Age of Empires* wendeten die Entwickler bei *Age of Kings* einen weiteren dramaturgischen Kunstgriff an, um den Spieler noch intensiver in das Geschehen eintauchen zu lassen: Während man es in *Age of Empires* mit mehr oder weniger „seelenlosen“ Zivilisationen zu tun hatte, deren Menschen und Gebäude sich zudem alle ziemlich ähnelten, geht es *in Age of Kings* um einiges persönlicher zu: In der einführenden Lern-Kampagne und den anschließenden vier „richtigen“ Kampagnen leiten Sie die Geschicke charismatischer historischer Gestalten, bei denen es leichtfällt, sich mit ihnen zu identifizieren. William Wallace, der schottische Held, den Sie sicherlich noch aus *Braveheart* in guter Erinnerung haben, leitet Sie in sieben Missionen an, die ersten Schritte mit Ihren Mannen zu machen, Ressourcen zu sammeln, Technologien zu erforschen, Bündnisse zu schmieden und große Schlachten zu inszenieren. Die erste Kampag-



Die Größenverhältnisse wurden in Age of Kings etwas der Realität angeglichen: Burgen wirken optisch sehr imposant, und die Kathedrale von Orleans ist so riesig, daß sie bei einer Auflösung von 1.024x768 fast den gesamten Bildschirm einnimmt (links). Die Übersicht leidet darunter nur wenig.

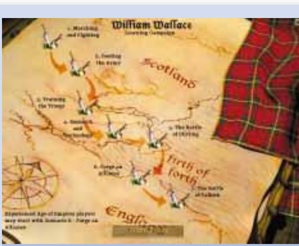


Ein gegnerischer Wachturm wird dem Erdboden gleichgemacht. Beachten Sie, wie die Fernkampf-Bogenschützen Abstand zum Gebäude halten.



Infanteristen besteigen Transportschiffe zum Übersetzen ans andere Ufer.

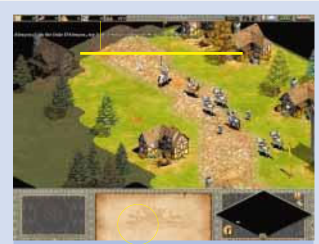
So spielt sich Age of Kings



Neueinsteiger werden zunächst einmal die sieben Missionen der Lernkampagne um den schottischen Freiheitshelden William Wallace absolvieren. Hier lernen Sie die Steuerung ebenso kennen wie die grundlegenden Strategien – danach sind Sie fit für ein Spiel mit Zufallskarte.



Die erste Kampagne, die Sie in Age of Kings wählen sollten, führt Sie ins Frankreich der Johanna von Orleans. Vor jeder Mission schildert eine Abfolge von stilvollen, mit Sprecher-Kommentar versehenen Zeichnungen den geschichtlichen Hintergrund Ihrer Aufgabe.



Es gilt, Johanna unbeschadet nach Orleans zu eskortieren. Dabei können Sie auf die Unterstützung potenter Helfer setzen, die sich im Spiel auch zu Wort melden. Age of Kings bindet den Spieler auf diese Weise viel intensiver ins Geschehen ein, als dies in Age of Empires der Fall war.



Mit einer kleinen Truppe machen Sie sich auf den Weg. Vielleicht treffen Sie unterwegs Verbündete, die Ihnen ein Militärkontingent für die Lösung Ihrer Aufgabe zur Verfügung stellen. Aber selbst dann bleibt es immer noch schwierig genug, das Ende der Mission zu erreichen.



Unerläßlich sind auf „wasserreichen" Karten die Transportschiffe, mit denen Sie Ihre Einheiten ans andere Ufer bringen und dort wieder absetzen können. Da diese Schiffe relativ wehrlos feindlichen Angriffen ausgeliefert sind, empfiehlt es sich, ihnen ein paar Kriegsschiffe zur Seite zu stellen.



Über ein spezielles Fenster können Sie diplomatische Beziehungen zu benachbarten Völkern aufnehmen, um Ihre eigene militärische und wirtschaftliche Position zu stärken. Bündnisse erfordern Tributzahlungen, die Sie mit den Rohstoffen bestreiten, die Ihre Zivilisten zutage fördern.



Mit Hilfe von schwerer Belagerungsmaschinerie, die erst an Ort und Stelle aufgebaut wird, haben Sie die Möglichkeit, die stärksten gegnerischen Burgen in Schutt und Asche zu schießen. Hüten Sie sich dabei auch vor den feindlichen Spezialeinheiten, die in der Burg ihr Zuhause finden.

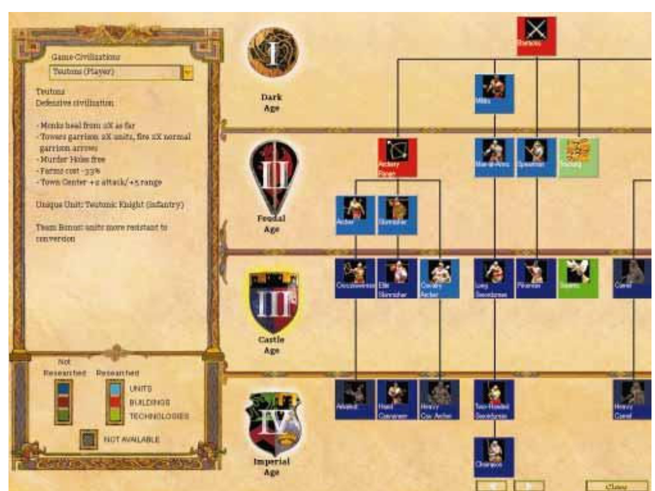


Age of Kings dürfte die Spieler zweifellos langfristig motivieren. Dies liegt zum Großteil sicherlich an dem leistungsstarken Zufallskarten-Generator, der eine Fülle von ganz individuellen Einstellungen zuläßt und somit den verschiedensten Spielertypen gerecht wird.

ne, in der Sie dann weitgehend auf sich selbst gestellt bleiben, ist der französischen Nationalheldin Johanna von Orleans gewidmet. In weiteren Kampagnen kommen einmal speziell die deutschen Spieler mit Kaiser Barbarossa auf ihre Kosten, ein andermal verteidigen Sie als Saladin Ihr Territorium gegen fränkische und britische Eindringlinge oder ziehen mit Dschingis Khan durch die mongolische Steppe. Ihre Aufgaben sind dabei sehr vielfältig und immer für Herausforderungen gut. Einmal gilt es, Johanna durch Feindesland nach Orleans zu eskortieren, ohne daß der jungen Heldin ein Haar gekrümmt wird. In anderen Missionen müssen Sie mit einem beschränkten, nicht erweiterbaren Kontingent an Einheiten Ihr Ziel erreichen, während andernorts massive Aufbauarbeit geleistet werden muß, um schließlich mit geballter Militärmacht gegnerische Burgen zu bezwingen. Einzelheiten über die Aufgabenstellungen der einzelnen Missionen entnehmen Sie bitte unserer diesbezüglichen Tips&Tricks-Rubrik.

Sie brauchen mehr Häuser …

An den grundlegenden Spielprinzipien hat sich von *Age of Empires* zu *Age of Kings* nicht allzuviel geändert. Wenn Ihnen die Kampagne nicht gerade ganz feste Vorgaben macht, beginnen Sie nach wie vor damit, mit einem Dorfzentrum und wenigen Dorfbewohnern eine blü-



Manchmal fällt da die Entscheidung nicht leicht: Anhand des Entwicklungsbaums können Sie abwägen, welches Upgrade für Sie in Ihrer momentanen Situation am vorteilhaftesten ist.



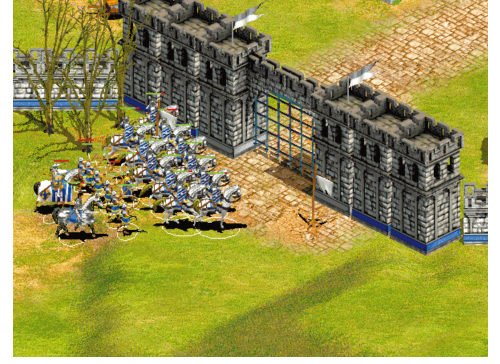
Der Einsatz militärischer Formationen ist eine der herausragendsten Neuerungen von Age of Kings und bietet dem Spieler viel Raum zum Experimentieren mit unterschiedlichen Taktiken.

hende Zivilisation aufzubauen. Sie erkunden die Umgebung mit einem berittenen Scout, der einerseits für Ihr Völkchen Rohstoffvorkommen ausfindig macht und desweiteren die Siedlungen der Gegner ausspionieren kann. Mit Hilfe Ihrer Dorfbewohner sammeln Sie die Ressourcen Holz, Gold und Stein. Auch der Nahrungssuche kommt gerade im Anfangsstadium enorme Bedeutung zu; Sie lassen Beerenbüsche abernten und schicken Ihre Männchen zum Fischen oder auf die Wildjagd. Besonders gut trifft es sich, wenn Sie in der Nähe Ihrer Siedlung auf Schafe treffen, die Sie dann nur noch zu Ihrem Dorfzentrum führen müssen. Sobald Sie sich ein kleines Ressourcen-Polster angelegt haben, können Sie weitere Dorfbewohner „produzieren", um den Rohstoffabbau zu beschleunigen oder um weitere Gebäude zu errichten. Eine Mühle, ein Minen- und ein Holzfällercamp bringen Ihre Wirtschaft fürs erste ein wenig in Schwung, ein einfacher Palisadenzaun und ein paar mit Bogenschützen besetzte Wachtürme sorgen leidlich für Schutz, und die ersten militärischen Gebäude bilden die Grundlage zum Aufbau einer schlagkräftigen Armee. Wenn Sie möchten, können Sie auch von Anfang an den Kontakt zu benachbarten Zivilisationen suchen – vielleicht läßt sich ja das eine oder andere Bündnis schmieden, mit Handelsaktivitäten Ressourcenknappheit beheben oder militärischen Beistand sichern.

Fortschrittsgläubig

Age of Kings gliedert sich in vier verschiedene Epochen, die von der Zeit unmittelbar nach dem Zerfall des Römischen Reiches bis hin zum Spätmittelalter reichen. Sie sollten versuchen, mit Ih-





Während es für die eigenen Militärs durchaus möglich ist, das schwere, eiserne Gittertor unbeschadet zu durchschreiten, bleibt es für gegnerische Truppenverbände verschlossen.

Ein mit Mauern und Wachtürmen gut geschützter Hafen kann gegnerischen Angriffen eine ganze Weile länger trotzen.

rer Zivilisation diese Zeitabschnitte zu durchschreiten, um immer mehr neue Entwicklungen nutzen und somit einen Vorsprung vor Ihren Konkurrenten erringen zu können. Wie bereits in *Age of Empires* entwickeln Sie technische Neuerungen in den Gebäuden Ihrer Siedlung: sei es nun die Erfindung des Webstuhls, einer neuen Panzerung, raffinierterer Belagerungsmaschinerie, neuer militärischer Einheiten oder abstrakter Glaubenskonzepte. Jeder der 13 verschiedenen Zivilisationen von *Age of Kings* ist ein (nun jederzeit über einen Menüpunkt abrufbarer) Entwicklungsbaum

PRÜFSTAND

Age of Kings

Leistungsmerkmale

Trotz der grafischen Opulenz und des enormen Detailreichtums auf dem Bildschirm stellt *Age of Kings* vergleichsweise bescheidene Anforderungen an die Hardware. Sollten Sie noch über einen älteren Rechner vom Kaliber eines P 166 besitzen, läßt sich das Spiel immer noch in der Auflösung 800x600 gut betreiben. Verzichten müssen Sie dafür auf Zoomfunktionen und nützliches Beiwerk wie eine frei rotierbare Karte – doch damit kann man sicherlich gut leben.

Bildauflösung 800x600

nicht spielbar / optimal spielbar / gut spielbar / noch spielbar / kaum spielbar

KG-2 400/64 | PII 300/64 | Celeron 400/128 | PIII 500/128

Software

Bildauflösung 1.280x1.024

nicht spielbar / optimal spielbar / gut spielbar / noch spielbar / kaum spielbar

KG-2 400/64 | PII 300/64 | Celeron 400/128 | PIII 500/128

Software

Sound & Musik

Die angenehm unaufdringliche Musik von *Age of Kings* knüpft in vielerlei Hinsicht direkt an den Vorgänger an und bedient sich teilweise der selben melodischen Motive. Die Soundeffekte sind hingegen manchmal etwas kläglich ausgefallen und werden dem Geschehen auf dem Bildschirm nicht immer gerecht – so hätte das Geräusch eines zusammenstürzenden Weltwunders durchaus wuchtiger sein können.

Mehrspieler

Bis zu acht Spieler können sich an einer Netzwerk- oder Internet-Session *Age of Kings* beteiligen. Voraussetzung: Jeder Teilnehmer hat dieselbe Version des Spiels in seinem CD-ROM-Laufwerk. Selbstverständlich sind auch Spiele über die Microsoft Gaming Zone möglich.

Bug-Report

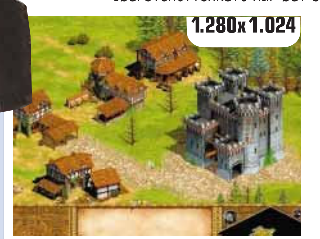
Wie schon der Vorgänger *Age of Empires* läuft auch *Age of Kings* sehr stabil lediglich am Ende der ersten Johanna-von-Orleans-Mission hatten wir auf einem Testrechner regelmäßige Abstürze zu verzeichnen. Ein paar Kleinigkeiten sind uns aber dennoch aufgefallen: In manchen Situationen halten Dorfbewohner unerklärlicherweise mit ihrer Arbeit inne und müssen erneut dazu animiert werden. Auch das Wegfindungssystem ist nach wie vor unausgereift, wenn auch gegenüber *Age of Empires* deutlich verbessert.

Pro & contra

- ⊕ Vier Kampagnen mit jeweils sechs Missionen
- ⊕ Identifikation des Spielers mit historischen Persönlichkeiten
- ⊕ Abwechslungsreiches Missionsdesign
- ⊕ Leistungsfähiger Zufallskartengenerator
- ⊕ Leistungsfähiger Editor zur Erstellung eigener Szenarien/Kampagnen
- ⊕ 13 markante Zivilisationen mit eigenen Spezialeinheiten
- ⊕ Weit verzweigter Entwicklungsbaum
- ⊕ Hervorragende Künstliche Intelligenz
- ⊕ Detailreiche 2D-Grafik
- ⊕ Großer Optionenreichtum
- ⊖ Zwischensequenzen von mäßiger Qualität
- ⊖ Spannung leidet in Kampagnen manchmal unter der Größe der Karten

Grafik

Angesichts des ungeheuren Detailreichtums, der einem in *Age of Kings* die Augen übergehen läßt, ist es nicht verwunderlich, daß die Entwickler weiterhin von traditioneller 2D-Grafik Gebrauch machten – von dreh- und zoombarer 3D-Grafik wäre wahrscheinlich jeder landläufige PC hoffnungslos überfordert gewesen. Das Programm bietet die drei verschiedenen Auflösungen 800x600, 1.024x768 und 1.280x1.024 an, wobei sich erstere mangels Übersichtlichkeit nur bei schwachbrüstigeren Rechnern empfiehlt.


1.280x1.024


1.024x768


800x600

zugeordnet, der sich von denen der anderen im Detail unterscheidet. Jede Zivilisation entwickelt u. a. dadurch ihre besonderen Stärken und Schwächen, und als Spieler haben Sie stets die Wahl aus einer Vielzahl möglicher Erweiterungen und stehen dabei oft vor schwierigen Entscheidungen. Werte ich nun zuerst die Rüstung und Reichweite meiner Bogenschützen auf oder konstruiere ich den schweren Pflug, um die Nahrungsmittelproduktion meiner Farmen zu forcieren?

Vergleich

Unter den Echtzeitstrategiespielen mit historischem oder Fantasy-Hintergrund sticht *Age of Kings* deutlich heraus. Viele sinnvolle Detailverbesserungen bringen diesem Programm eine höhere Wertung ein als dem auch schon genialen Vorgänger *Age of Empires*. *TA Kingdoms* und *Saga* kommen gegen diese beiden Referenzen nicht an – zu offenkundig sind die Mängel in Gameplay und Technik.

Age of Kings	91%
Age of Empires	87%
TA Kingdoms	75%
Saga	69%

Was ist neu?

Auch wenn sich *Age of Empires* und *Age of Kings* spielerisch ziemlich ähnlich sind, bietet letzteres ein paar neue Elemente, die dem Gameplay stellenweise eine völlig neue Richtung geben. Um den Einsteiger jedoch nicht zu überfordern, wurde eine ganze Reihe dieser Features im Menü hinter einem sogenannten Experten-Button versteckt. Aktiviert man diesen, stehen einem dann beispielsweise verschiedene Formationen für die Truppen zur Wahl, oder man kann die Grundhaltung seiner Kämpfer von defensiv über neu-



Die Einheiten spiegeln jetzt viel mehr das typische Kolorit der Zivilisation wider – wie hier bei den Kämpfern Saladins.



In Age of Kings ist es möglich, Handelsrouten zu definieren, die automatisch von Kaufleuten mit Handelskarren bedient werden.

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Was mich an Age of Kings besonders fasziniert, sind die neuen strategischen Möglichkeiten: Formationen aus gemischten Truppenarten agieren automatisch nach Vorgabe des Spielers. Endlich kommt es nicht nur auf Masse, sondern auch auf die Taktik an. Damit hat Age of Empires 2 geschickt die entscheidende Wendung von einem Aufbaustrategiespiel zu einem interessanten Echtzeitstrategiespiel genommen. Zwar sind die Missionen der Kampagnen immer noch ziemlich langatmig, aber in den Zufallskarten oder auch im Mehrspielermodus geht es dann doch zügig zur Sache. Age of Kings bietet meiner Meinung nach nur wenig Innovationen, ist aber trotzdem eine sehr deutliche Verbesserung des schon ausgezeichneten Vorgängers.



Mit unterschiedlichen Einheiten lassen sich eindrucksvolle Formationen gruppieren.



Handelswaren können nicht nur zu Land, sondern auch auf dem Seeweg transportiert werden.

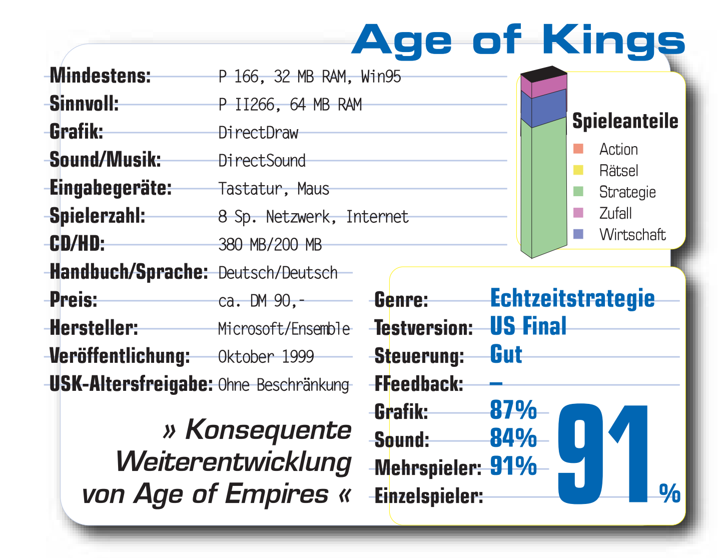
tral bis hin zu aggressiv einstellen. Sinnvoll ist auch die neue Alarmglocke, die Sie betätigen, wenn Gefahr im Verzug ist. Dann lassen Ihre Dorfbewohner alles liegen und stehen, eilen schnellstmöglich ins Dorfzentrum und suchen Schutz. Ist die Luft wieder rein, lassen Sie die Glocke zum zweiten Mal ertönen, und alle nehmen ihre Arbeit wieder auf. Ganz ähnlich funktioniert das neue Signalfeuer, mit dem Sie im Notfall Verbündete an eine bestimmte Stelle der Karte zu Hilfe rufen können. Über eine Chatfunktion ist es überdies möglich, freundlich gesinnte Zivilisationen bei Ressourcenknappheit zum Aushelfen zu bewegen. Auf den Spielfluß wirkt sich förderlich aus, daß Figuren nun in der Lage sind, durch Gebäude hindurchzulaufen, und sich nicht wie bisher einen mühsamen Weg um solche Hindernisse bahnen müssen. Damit man sie hinter den viel größer als in *Age of Empires* dimensionierten Bauwerken nicht aus den Augen verliert, werden sie an verdeckten Stellen durch die dezente farbliche Markierung ihrer Umrisse kenntlich gemacht. Entscheidend für die Langzeitmotivation in *Age of Kings* dürften jedoch weniger die Einzelspieler-Kampagnen als vielmehr das Spiel mit Zufallskarten, die Mehrspieler-Option und der Kampagnen-Editor sein. Hier eröffnen sich dem Spieler derart viele Möglichkeiten, daß er wohl ähnlich wie in *Age of Empires* nach Jahren noch Neues entdecken kann. Zufallskarten können in vielerlei Hinsicht vor Beginn des Spiels den eigenen Vorlieben gemäß zurechtgeschneidert werden. Die Zahl der Kartentypen ist gegenüber dem Vorgänger noch einmal gewaltig gestiegen, zudem darf man nun auf Maps spielen, die um ein Vielfaches größer sind als ihre Pendants in *Age of Empires*. Wieder dachte Ensemble an die verschiedenen Spielertypen, die vielleicht entweder den friedlichen Aufbauaspekt von *Age of Kings* besonders schätzen oder die schnelle Entscheidung im Kampf suchen; um allen diesbezüglichen Wünschen gerecht zu werden, gaben die Entwickler mehrere Möglichkeiten vor, mit denen man den Sieg erringen kann.

Herbert Aichinger

Kommentar

Herbert Aichinger

An Age of Kings werde ich wieder lange Spaß haben. Gegenwärtig glaube ich, noch nicht einmal die Hälfte des Potentials entdeckt zu haben, das in diesem Programm steckt: Besonders die Eigenheiten der 13 Zivilisationen lernt man erst nach längerer Zeit richtig kennen, ebenso die vielfältigen Möglichkeiten, die in dem umfangreichen Entwicklungsbaum stecken. Die Mehrspieler- und Zufalls-Szenarien sowie der leistungsstarke Editor zum Kreieren eigener Kampagnen werden ein übriges tun, Age of Kings auf dem Spielemarkt ein langes Leben zu bescheren. Die Grafik ist gegenüber dem Vorgänger nicht der erhoffte Quantensprung – schön sieht's trotzdem aus, auch wenn die Übersicht manchmal unter den gigantischen Gebäuden leidet. Die vielen spielerischen Verbesserungen lernt man schon nach wenigen Spielzügen zu schätzen.



Age of Kings

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	P II266, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8 Sp. Netzwerk, Internet
CD/HD:	380 MB/200 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Microsoft/Ensemble
Veröffentlichung:	Oktober 1999
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	US Final
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	87%
Sound:	84%
Mehrspieler:	91%
Einzelspieler:	91 %

» Konsequente Weiterentwicklung von Age of Empires «



Das Universum wurde nicht geschaffen, um uns Menschen glücklich zu machen. Es ist äußerst menschenfeindlich, bibberbitterkalt und nahezu unermeßlich groß. Auch die Orientierung in der Schwerelosigkeit ist nicht immer einfach, in gewisser Weise hat das Universum also Ähnlichkeit mit einem Besuch auf dem Münchner Oktoberfest. Homeworld ist da ganz anders.

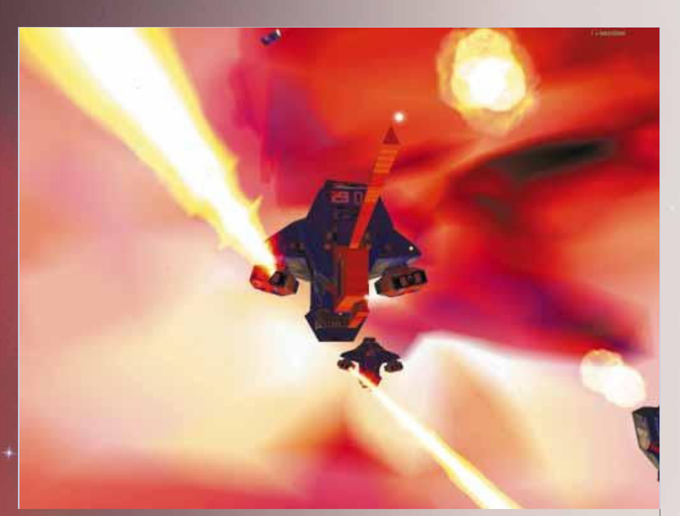
Überdime



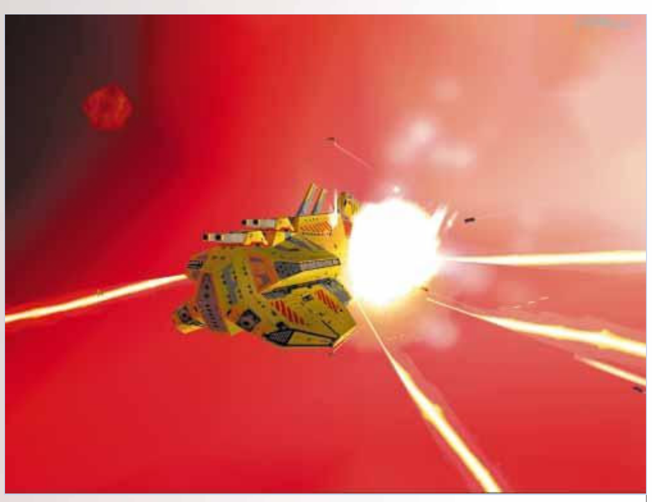
Um Ihnen einen Eindruck von den vielfältigen taktischen Möglichkeiten in *Homeworld* zu bieten, haben wir für Sie eine typische Mehrspielerpartie mit unterschiedlichen Strategien nachgestellt. Im Einzelspielerszenario müssen Sie sich natürlich auf ähnliche Strategien ihrer KI-Gegner vorbereiten.



Spieler 1 wählt die Taidan als Rasse aus und legt sich auf Fighter als Hauptstreitmacht fest, so daß er schon nach kurzer Zeit eine große Menge an Interceptoren und Bombern zur Verfügung hat.



Feuer frei! Zwei Destroyer lassen gerade ihre stärksten Argumente sprechen. Auf diesem Bild ist gut zu erkennen, wie viel Mühe sich Relic mit den Lichteffekten der Ionenkanonen gemacht hat.



Volltreffer! Dieser feindliche Taidan-Destroyer bekommt die volle Wucht unserer Ionenkanonen zu spüren. Einen konzentrierten Angriff mit diesen Waffen halten die wenigsten Schiffe lange aus.

nsioniert

Grund genug also, unsere empfindlichen Radioteleskope auf diesen neuen Stern am Echtzeitfirmament auszurichten und alle Horchposten zu bemannen. Die Geschichte von *Homeworld* beginnt irgendwo, irgendwann da draußen im Weltall. Durch einen technischen Defekt scannt ein Radarsatellit nicht wie geplant einen Asteroidengürtel, sondern den Planeten Kharak der Kushan. Unglaubliches wird entdeckt: 75 Meter unter dem Wüstensand findet man die Überreste einer uralten Stadt, die scheinbar um eine große metallene Struktur angelegt wurde. So entdecken die Kushan Khar-Toba, die „Erste Stadt". Das metallene Objekt hingegen entpuppt sich als ein uraltes Raumschiff, dessen Hyperspace-Triebwerke ein neues Zeitalter der Raumfahrt anbrechen lassen. Doch damit nicht genug, finden Forscher kurz darauf in einem ausgegrabenen Tempel den Guidestone, ein 3.000 Jahre altes, steinernes Relikt mit einer Karte der Galaxie. Auf dieser Karte ist ein Planet in der Mitte der Galaxie mit einem ganz besonderen Namen gekennzeichnet: Hiigara – HOME. Die Kushan bündeln daraufhin all ihre wirtschaftlichen Ressourcen, um ein riesiges Mutterschiff zu bauen und damit wieder zur HOME-World zurükzukehren. Das Spiel beginnt kurz nach der Fertigstellung des Mutterschiffes, und Sie übernehmen die Verantwortung für die sichere Heimkehr der Kushan.

Sitzt, wackelt und hat Luft

Homeworld unterscheidet sich stark von anderen Vertretern des Echtzeitgenres. Zum einen sollten Sie sich darauf einstellen, daß es in *Homeworld* keine gewöhnliche Basis gibt, hinter deren Verteidigungsanlagen Sie sich verbarrikadieren können. Auch gibt es kein Terrain im herkömmlichen Sinne, welches die Sichtlinie behindern könnte oder Ihnen Möglichkeiten zur Deckung oder Tarnung bietet. Aufgrund der 3D-Umgebung besteht jederzeit die Möglichkeit, aus allen Himmelsrichtungen angriffen zu werden oder eben selber anzugreifen. *Homeworld* ist daher ein sehr offensives Spiel mit einer Vielzahl an unterschiedlichen Taktiken und Strategien. Wenn Sie jetzt allerdings glauben, daß Sie sich gewaltig umstellen müssen, um sich zurechtzufinden, dann liegen Sie glücklicherweise falsch. Die Einsteiger-Tutorials sind eine gute Hilfe, um

Fakten

- 30 verschiedene Raumschiffe
- 4 verschiedene Schiffsklassen
- „Echte" 3D-Umgebung
- 5 Mehrspielermodi
- Formationen für Raumschiffe

So spielt sich Homeworld



Spieler 2 wählt die Kushan und setzt auf große, schwer bewaffnete Schiffe. Statt Masse mit versucht er es mit Klasse und baut nur wenige Schiffe, die aber umso schlagkräftiger sind.



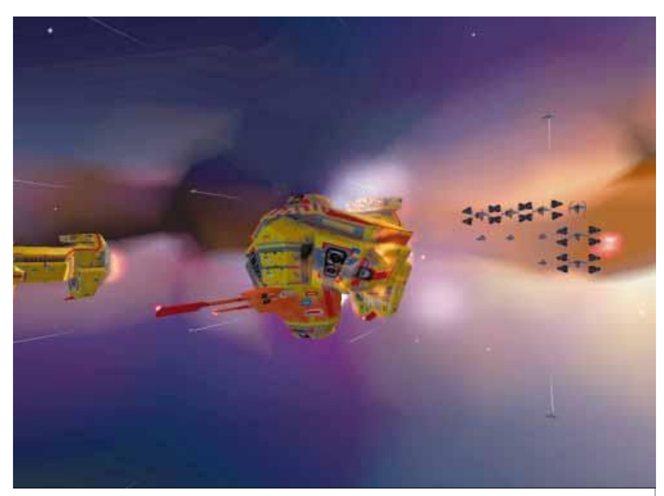
Es kommt zur ersten Begegnung der beiden unterschiedlichen Flotten. Während die Fighter erbittert auf die großen Schiffe feuern, bewegen diese sich weiter stur auf das gegnerische Mutterschiff zu.



Die Schlacht hat ihren Höhepunkt erreicht. Während Spieler 1 noch Frigates zur Unterstützung seiner Fighter gebaut hat, setzt Spieler 2 alles auf eine Karte und versucht, das Mutterschiff zu vernichten.



Geschafft! Zwar haben nur die Hälfte der Kushan Capital Ships den Angriff überlebt, aber dennoch hat sich die Konzentration auf große Schiffe als der Schlüssel zum Sieg erwiesen.



Die Falle schnappt zu! Unsere zusammengekaperte Flotte vernichtet gleich die beiden ahnungslosen Assault Frigates.

schnell und sicher in der dreidimensionalen Umgebung klarzukommen. Sämtliche Aspekte des Spiels wie Navigation, Handhabung der Maus und Tastatur, Produktion und Forschung werden Ihnen vorbildlich erklärt. Gerade mit Maus und Tastatur werden Sie so gut wie keine Probleme haben und sich schon nach ein paar Minuten an die praktische Steuerung gewöhnen. Hinzu kommen weitere Einsteiger-Tutorials, mit denen Sie die Identifizierung und Auswahl von Einheiten in einer Formation, die Zusammenstellung von einzelnen Schiffen zu größeren Gruppen und natürlich den Kampf üben können. Schon nach kurzer Zeit haben Sie die Einstiegs-Hürden erfolgreich gemeistert und sind bereit für die erste Mission.

Opulente Optik und Akustik

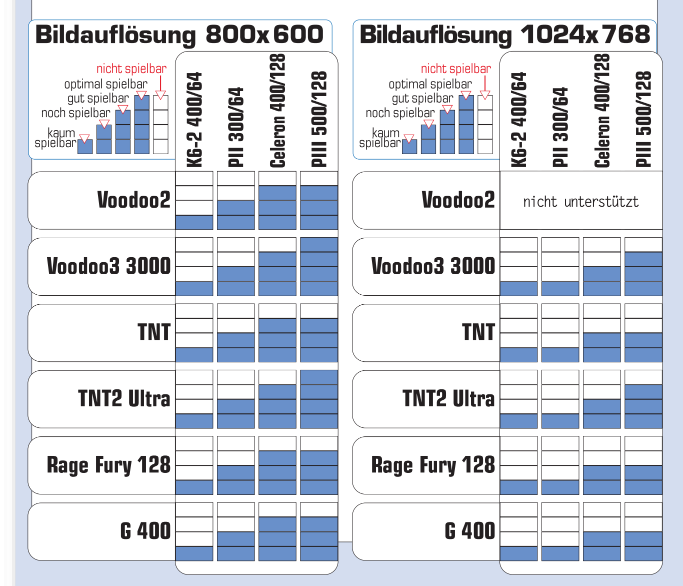
Homeworld ist ein optischer Augenschmaus, der nicht nur Grafik-Feinschmecker überzeugen dürfte. Das Spiel zwi-

PRÜFSTAND

Homeworld

Leistungsmerkmale

Sie sollten einen schnellen Prozessor besitzen, denn *Homeworld* ist stark CPU-lastig. Natürlich brauchen Sie für höhere Auflösungen und Farbtiefen auch eine entsprechend leistungsfähige Grafikkarte. Bei allzuviel Betrieb und hoher Auflösung/Farbtiefe (1.280x1.024, 32 Bit) auf dem Monitor sank die Bildwiederholrate selbst auf einem PIII 500 manchmal weit unter zehn Bilder pro Sekunde, was den ansonsten tadellosen optischen Eindruck etwas schmälerte.



Pro & contra

- ⊕ Effektgeladene und brillante Grafik
- ⊕ Dreidimensionale Umgebung
- ⊕ Schöne Raumschiffdesigns
- ⊕ Funktionierende Formationen
- ⊕ Viele taktische und strategische Variationen
- ⊕ Atmosphärisch dichte Einzelspielerkampagne
- ⊕ Abwechslungsreiche Einzelspieler-Missionen
- ⊕ Lange Spielzeit
- ⊕ Überragender Mehrspielermodus
- ⊖ Erfahrungsstufen fehlen
- ⊖ Nur zwei Rassen, eine Einzelspielerstory für beide
- ⊖ Bei guter Grafikqualität sehr performancehungrig
- ⊖ Individuelle Sounds für Fighterpiloten fehlen

Installation

Homeworld benötigt min. 130 MB Festplattenspeicher. Aus Performancegründen sollten Sie sich aber die Maximalinstallation mit 350 MB gönnen.

Sound & Musik

Alle Waffen- und Triebwerkgeräusche sind dynamisch. Je näher Sie also auf ein vorbeifliegendes Objekt oder in eine Schlacht hineinzoomen, desto lauter werden die Geräusche. Im Hintergrund wabert währenddessen je nach Level eine recht atmosphärische Begleitmusik, die nur selten die Aufmerksamkeit des Spielers weckt. Die beiden englischsprachigen Sprecher überzeugten uns dagegen auf ganzer Linie, eine komplette Lokalisation des Spiels ist laut Havas Interactive geplant.

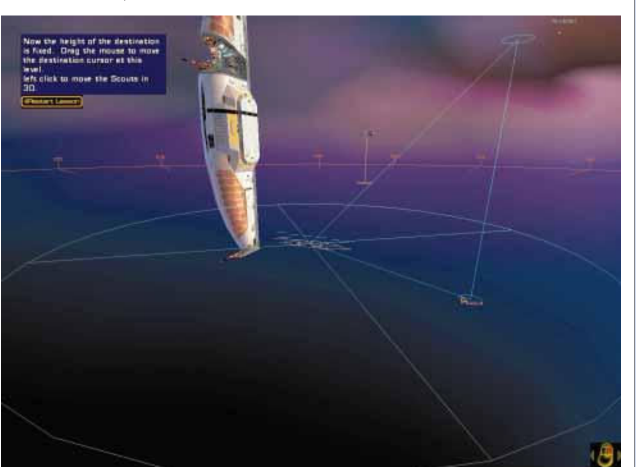
Grafik

Homeworld bietet eine imposante Grafik und viele Details, die in der Hitze des Gefechtes gar nicht auffallen. In Ihrem Rechner sollte auf jeden Fall eine 3D-Beschleunigerkarte der neuen Generation schlummern, um das Spiel mit 32 Bit Farbtiefe und einer hohen Auflösung genießen zu können. Transparente Licht- und Explosionseffekte und detaillierte Texturen unterstreichen die schöne Atmosphäre des Spiels.

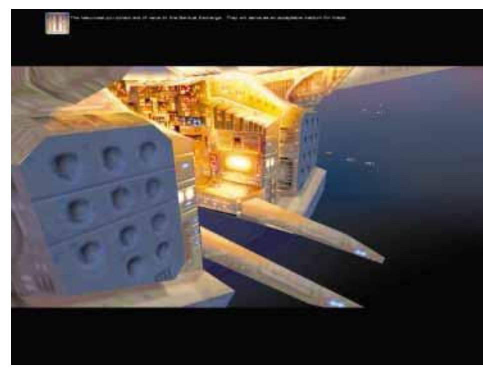
Steuerung

Die Koordination und Organisation Ihrer Einheiten in der 3D-Umgebung ist leicht zu erlernen und geht Ihnen schon nach kurzer Zeit ins Blut über. Anhand der simplen und einfachen Tutorials werden Sie sich später schnell im Spiel zurechtfinden können.

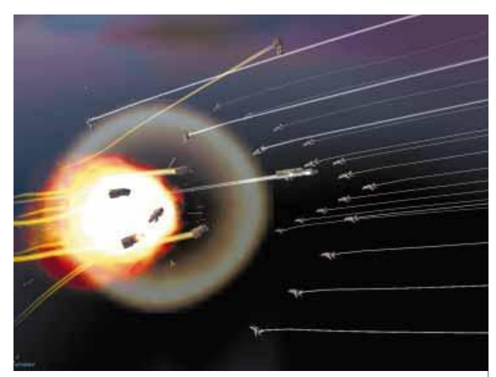




schen grellem Sonnenlicht und der Schwärze des Weltalls auf den Texturen der Raumschiffe und die imposanten Explosionen erinnern an *Babylon 5* und andere SciFi-Operetten. Oft lehnt man sich zurück und staunt über das, was sich gerade vor einem auf dem Bildschirm abspielt. Neben den wirklich gelungen Schiffdesigns der beiden Rassen ist die Liebe zum Detail ein weiterer Pluspunkt. Da drehen sich gewaltige Geschütztürme und erzittern unter den Rückschlägen ihrer Kanonen, Ionenstrahlen brennen sich züngelnd durch das Schlachtgetümmel, und kleine Fighter weichen geschickt dem Abwehrfeuer der Verteidiger aus, ohne dabei die Formation aufzulösen. Große Schiffe brechen unter der Wucht von Raketen- und Geschützfeuer seitlich weg, winzige Defender fahren ihre Geschütze aus noch winzigeren Luken aus, und Fighter verglühen in gleißenden, mehrstufigen Explosionen. Es ist fast unmöglich, alle Details aufzuzählen, die Relic Entertainment in *Homeworld* eingebaut hat. Das Gefühl, sich in einem Mikrokosmos zu befinden und dabei nicht ein Spiel zu sehen, sondern eine lebendige Miniaturwelt, kommt zu jedem Zeitpunkt glaubhaft rüber. Akustisch überzeugt *Homeworld* durch eine Vielfalt an Soundeffekten. Krachende Explosionen, un-



Sie treffen in Homeworld auf verschiedene Rassen, die Ihnen glücklicherweise nicht alle feindlich gesinnt sind. Mit den Bentusi (hier im Bild) können Sie regen Technologiehandel treiben.



Unsere Interceptorstaffel bahnt sich gerade den Weg durch eine Handvoll angreifender Missile Corvettes. Die erste Corvette verglüht schon in einem grellen Feuerball.

Formschönheiten

Homeworld kann als eines der wenigen Echtzeitstrategiespiele mit funktionierenden Gefechtsformationen für Ihre Einheiten auftrumpfen. Wir geben Ihnen hier einen kleinen Überblick, um in der Hitze des Gefechts die richtige Wahl zu treffen.



Wall-Formation (F9): Die Wall-Formation ist ideal für Capital Ships, da sich die Schiffe in dieser Anordnung nicht aus Versehen unter Feuer nehmen können und so ihre ganze Feuerkraft auf ein Ziel richten. ⊕ Hohe Konzentration an Schiffen, brachiale Feuerkraft. ⊖ Schiffe in Wall-Formation sind besonders leicht von allen Seiten zu treffen.



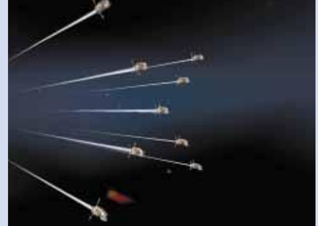
Sphere-Formation (F10): Die Sphere-Formation ist besonders nützlich, wenn Sie ein Schiff gegen Angriffe aus allen Richtungen abschirmen möchten. ⊕ Ideal zum Verteidigen einzelner Schiffe gegen Angriffe aus allen Richtungen, auch für Angriffe geeignet. ⊖ Die Komplexität der Sphere-Formation läßt kaum Ausweichmanöver zu.



Delta Formation (F5): eine „zweidimensionale" Parade-Formation, die sich hauptsächlich für die Navigation von Punkt A nach Punkt B eignet. ⊕ Leicht zu handhaben, gute Übersicht. ⊖ Geringe Feuerkonzentration, vielen Schiffen unflexibel, Schiffe an den Ausläufern der Formation sind leicht zu vernichten, äußerst verwundbar durch Angriffe von oben/unten.



Broad-Formation (F6): ähnlich wie die Delta-Formation. Gerade noch akzeptabel, wenn Sie kleinere Gruppen von Capital Ships auf breiter Front in das Gefecht werfen möchten. Tip: Mischen Sie möglichst verschiedene Schiffsgruppierungen mit unterschiedlichen Formationen zu einem tödlichen Cocktail. ⊕ Siehe Delta ⊖ Siehe Delta.



X-Formation (F7): eine exzellente Angriffsformation. ⊕ Gute Feuerkonzentration, ideal im Zusammenspiel mit Defense Field Frigates & Defense Fighter, überlappende Feuer- und Verteidigungsbereiche. ⊖ Hohe Dichte der Formation macht Fighter anfällig für Abwehrfeuer schwerfälliger Geschütztürme, denen Sie sonst ausgewichen wären.

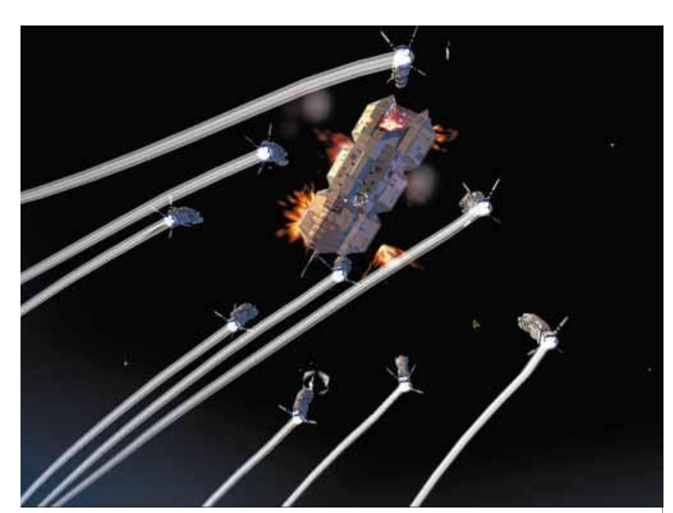


Claw-Formation (F8): DIE Formation für Fighter-Staffeln bis max. 30 Fightern. Bei mehr Schiffen wird die Formation unübersichtlich und verliert an Durchschlagskraft. ⊕ Tödlich gegen einzelne Ziele, Schiffe sind schwer zu treffen. ⊖ Bei mehr als 30 Schiffen unübersichtlich und kaum Feuerkonzentration möglich, ein wenig unübersichtlich.

Auf der Cover-CD

Homeworld.jpg

Wir haben für Sie ein kleines Paket mit zwei Screensavern und zwei Desktop-Motiven sowie einem Unit-Viewer plus 27 Schiffen auf die CD gepackt. Die Einheiten können Sie mit dem Unit-Viewer von allen Seiten in Augenschein nehmen, die Schiffe werden mit der Grafikengine des Spiels angezeigt. Dazu bekommen Sie Infos über die technischen Daten, detaillierte Auskünfte über die Einsatzmöglichkeiten sowie die Entstehungsgeschichte des Schiffs.



Neun Corvetten attackieren einen schon brennenden Carrier in einer Wall-Formation. Frontalangriffe sind meistens wenig erfolgversprechend, daher greifen wir von unten an.

heilvoll dröhnende Triebwerkgeräusche, die pathetische Hintergrundmusik (beispielsweise das auch aus *Platoon* bekannte Adagio for strings) und die Stimmen der Erzähler in den Zwischensequenzen tun ein übriges, um für einen dicken Atmosphärebonus zu sorgen. Im Abspann erklingt sogar ein eigens komponierter Song der Gruppe Yes. Die Zwischensequenzen werden mit der Grafikengine in einem Letter-Box-Modus dargestellt, während die Geschichte nach einer Mission mit kommentierten Bildersequenzen weitererzählt wird. Die gute Story verdichtet sich im Laufe des Spiels durch Intrigen, Bündnisse und seltsame Ereignisse immer mehr und endet – soviel sei verraten – in einer finalen Schlacht um Hiigara, die ehemalige Heimatwelt der Kushans.

Spaß-Fesseln

Homeworld ist einzigartig. *Homeworld* bringt Spaß. *Homeworld* macht süchtig. Das bestätigen die letzten Feldtests im Redaktions- als auch im Bekanntenkreis. Sobald sich eine Testperson an die Steuerung und die dreidimensionale Umgebung gewöhnt hatte (üblich waren etwa 20 Minuten), war sie die nächsten Stunden nicht mehr ansprechbar. Fans von SciFi-Abenteuern wie *Babylon 5* oder *Star Wars* werden ihre helle Freude an den wunderbaren, fein detaillierten Raumschiffen haben. Auch die Menge an unterschiedlichen Schiffstypen und die damit verbundenen Möglichkeiten sind mehr als ausreichend. Die gute und dichte Atmosphäre des Einzelspielermodus und die wirklich gelungene Mehrspieleroption mit verschiedenen Spielmodi sorgen auf längere Zeit für anhaltenden Spielspaß. Bei so viel Licht gibt es nur wenig Unerfreuliches zu berichten. Etwas bedauerlich ist die Entscheidung von Relic Entertainment, dem Spiel zwar zwei spielbare Rassen auf den Weg zu geben, aber keine unterschiedlichen Storyabläufe. Ob Sie sich für die Kushan oder Taidan entscheiden, spielt keine (Story-) Rolle, denn bis auf andere Schiffdesigns und ganze zwei unterschiedliche Schiffe pro Seite bleibt der Verlauf der Hintergrundgeschichte gleich. Bei sechzehn Einzelspielermissionen und somit ungefähr 40 Stunden Spielzeit fällt das allerdings nicht sonderlich ins Gewicht – andere Vertreter des Genres haben mit mehr Rassen deutlich weniger Spielzeit zu bieten. Hinzu kommt, daß man trotz offensichtlicher Ausrichtung auf den Mehrspielerbereich sehr abwechslungsreiche Missionen für den einsamen Einzelspieler entworfen hat, die durch plötzliche Ereignisse und überraschende Wendungen nie langweilig werden.

Vergleich

Homeworld setzt Maßstäbe in puncto Innovation, Grafik und Detailreichtum. Auch die Ausgewogenheit im Mehrspielerbereich und die vielen taktischen und strategischen Möglichkeiten setzen *Homeworld* zusammen mit *Age of Kings* an die Spitze des Genres. Sollte *Earth 2150* unsere Erwartungen erfüllen, bilden diese drei das neue Echtzeit-Triumvirat (stand zum Layout-Zeitpunkt des Artikels noch nicht fest).

Age of Kings	91%
Homeworld	90%
StarCraft	87%
Age of Empires	87%
C&C3 Tiberian Sun	86%

Kommentar

Alexander Gelthenpoth

Die geniale Optik und die innovative Spielidee konnten mich von Anfang an überzeugen, aber bei der Steuerung im dreidimensionalen Raum hatte ich doch arge Bedenken. Zu Unrecht, wie sich glücklicherweise herausstellte, denn nach kurzer Eingewöhnungsphase beherrscht man die geschickt gelöste Steuerung im Schlaf und lernt die gigantischen strategischen Möglichkeiten des Spiels zu nutzen. Die steile Lernkurve und der angemessene Schwierigkeitsgrad sorgen schon im Einzelspielermodus für enorme Motivation. Homeworld ist für Sie genau richtig, wenn Sie von den ganzen herkömmlichen Echtzeitstrategiespielen die Nase voll haben, sich aber nicht komplett auf ein anderes Genre umstellen wollen.

Kommentar

Dirk Gooding

Homeworld ist für mich das beste Echtzeitstrategiespiel in unserem Sonnensystem. Basta! Wenn man Spielspaß mit einem analogen Meßgerät ermitteln könnte, käme das Ergebnis wohl einer Begräbnis der Nadel gleich. Vielleicht liegt es an meiner Begeisterung für Star Wars und Konsorten, die mich nächtelang vor den Monitor fesselte. Selbst elementare körperliche Bedürfnisse wie Essen und Schlafen waren nebensächlich, wenn es darum ging, meine kleine Flotte sicher durch einen Level zu lenken. Nachdem ich Homeworld nun dreimal durchgespielt habe, kann ich nur hoffen, daß Relic alsbald eine Missiondisk in Arbeit gibt – ich will mehr!

Homeworld

Mindestens:	P 166, 32 MB, Win9x
Sinnvoll:	PII 350, 64 MB, 3D-Grafikkarte
Grafik:	D3D, OpenGL, Glide, Software
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. LAN/Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	680 MB/130-38 0MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Sierra
Veröffentlichung:	Oktober 1999
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	92%
Sound:	86%
Mehrspieler:	92%
Einzelspieler:	90%

» Kein Spiel simuliert große SciFi-Schlachten so lebendig «

Unter Hochspannung



Ein Platoon-Gleiter stürmt in einer Nacht- und Nebelaktion eine ED-Forschungsbasis und vernichtet nacheinander die Gebäude.



Neblig, diesig, eisig: Echtes Earth-2150-Wetter! In dieser trüben Suppe weiß man nie genau, was auf einen zukommt.



Ein ED-Panzer brennt mit seiner Laserkanone diesem Minenfahrzeug der UCS eins über.

Seit einem Jahr informierten wir Sie über den Echtzeitstrategie-Hit. Doch selbst Spiele mit großem Potential entpuppen sich am Ende zu oft als veraltet, innovationsarm und langweilig...

Fakten

- 3D-Terrain
- Freie Perspektivenwahl
- Nichtlineare Kampagnen
- Unterschiedliche Völker
- Einheitendesign
- Wettereffekte
- Tag-Nacht-Wechsel
- Terraforming und Tunnel
- Editor liegt bei



Die Einheiten der LC verteidigen ihre Stellung auf der Hochebene mit Raketen gegen die angreifenden ED-Panzer.

Mutter Erde ist am Ende. In absehbarer Zeit stürzt der blaue Planet in die Sonne und verglüht. Ohne Möglichkeit, das Unheil abzuwenden, liegt die einzige Hoffnung in der Flucht. Ein riesiges Raumschiff soll zumindest Teile der Bevölkerung evakuieren. Zeitgleich beginnen die drei verbleibenden Machtblöcke mit den Großprojekten. Während sich die Eurasische Dynastie (ED) und die United Civilized States (UCS), die Kontrahenten des letzten Weltkriegs im Jahr 2140, ohne jede weitere Provokation im Kampf um die Ressourcen an die Gurgel gehen, versucht sich die Lunar Corporation (LC) so gut wie möglich aus dem Konflikt herauszuhalten. Ohne Erfolg – jedes Rohstoffvorkommen ist umkämpft und nur mit viel Glück kann allen drei Parteien die Flucht von der Erde gelingen. Als Spieler haben Sie die Wahl zwischen den drei Völkern und den dazugehörigen Kampagnen. Zusätzlich zu den unterschiedlichen verfügbaren Technologien, Einheiten und Bauwerken, hat Topware Missionsdesign und Zielvorgaben an die Mentalität der drei Seiten angepaßt und garantiert so jeweils ein anderes Spielerlebnis. Die Frauen der LC verabscheuen jegliche Gewalt und besuchen zum mentalen Ausgleich Har-

So spielt sich Earth 2150


Um eine Allianz mit der UCS einzugehen, sollen wir einen Botschafter in unserem Fahrzeug in deren Basis bringen.


Das mit 10 LC-Einheiten vollbeladene Transportschiff kommt mitten in der Nacht im Einsatzgebiet an.


Die Fahrzeuge schalten nach dem Entladen automatisch die Scheinwerfer ein und sammeln sich um die Landezone.


Im Sektor ist eine ED-Basis! Die Einheiten durchbrechen die Mauer und zerstören das Kraftwerk an der Mine.


Während die erste Mine explodiert, startet die ED einen Gegenangriff mit etlichen Panzern. Es beginnt zu dämmern.


Nur das Kommandofahrzeug schleicht sich durch das ED-Gebiet bis zu diesem Tunneleingang. Mittlerweile ist es hell.


Durch den Tunnel gelangen wir auf die andere Seite der Schlucht und finden dort einen Tunnelausgang.


In der UCS-Basis läßt die LC-Diplomatin ihr sentimentales Geschwafel ab, die Allianz mit der UCS ist gesichert.


Durch die feindlichen Linien erreicht das Kommandofahrzeug wieder den Transporter, der zur Hauptbasis fliegt.

monie-Meetings; bei der UCS machen Soldaten emotionslos ihren Job, während die Kommunisten der ED mit dem üblichen Gelaber ihre Genossen anfeuern. Besonders witzig sind die Missionsbesprechungen der LC gelungen, aber auch auf den beiden anderen Seiten gibt es viel zu schmunzeln.

Dreierlei Spielweisen

Weitere Unterschiede fallen in der Spielweise auf. Ähnlich wie in *StarCraft* besitzen die drei Völker verschiedene Methoden, Gebäude zu errichten und ihre Energieversorgung sicherzustellen. In *Earth 2150* unterscheidet sich zudem noch die Ressourcenförderung. Zu guter Letzt sorgen auch grundverschiedene Truppenkontingente für ein Maximum an Abwechslung. Egal, ob im Wasser, auf dem Land oder in der Luft – auf jeder Seite kommen passende Chassis zum Einsatz, die schon grundlegend über Panzerung, Trefferpunkte, Geschwindigkeit, Bauzeit und ähnliches Aufschluß geben. Darauf werden je nach Strategie des Spielers alle möglichen Waffen geschraubt, wie Kanonen, MGs, Raketenwerfer oder Laser. Sämtliche Waffen feuern direkt oder indirekt, was im 3D-Gelände eine große Rolle spielt. Zudem können schnelle Einheiten unter dem Feuer indirekter Waffen hinwegfahren und den Explosionen entgehen. Neben Feuerreichweite und Schadenspotential der Einheit entscheidet die Bewaffnung auch darüber, ob Luft- und/oder Bodenobjekte zu den potentiellen Angriffszielen zählen. Während sich bereits produzierte


Glühende Teile fliegen von der Explosionswolke weg. Im Hintergrund brennt noch ein Wrack.

Die Panzer täten gut daran, die Brücke zu verteidigen und die Basis vor Angriffen zu schützen.

Die Rakete zieht eine Rauchfahne hinter sich her, die sich im Abendrot entsprechend verfärbt.

Die Kollektoren der Solarkraftwerke sind sehr empfindlich. Selbst ein einzelner Gegner kann großen Schaden anrichten.

Einheiten nicht mehr umrüsten lassen, dürfen Sie größere Gebäude und stationäre Verteidigung jederzeit mit den neuesten Errungenschaften der Waffenforschung bestücken. Das System ist ebenso einfach wie genial. Neue Einheiten sind schnell entworfen und ersetzen automatisch ältere Modelle. Ein Zwiespalt öffnet sich hier: Soll man überschüssige Ressourcen für den Bau des Raumschiffs einsetzen, neue Einheiten zur Verteidigung produzieren oder lieber in die Forschung stecken? Wie weit Sie forschen können, hängt im Gegensatz zu *Warzone 2100* nicht nur von der Mission ab, sondern auch von der verstrichenen Zeit.

Der Countdown läuft

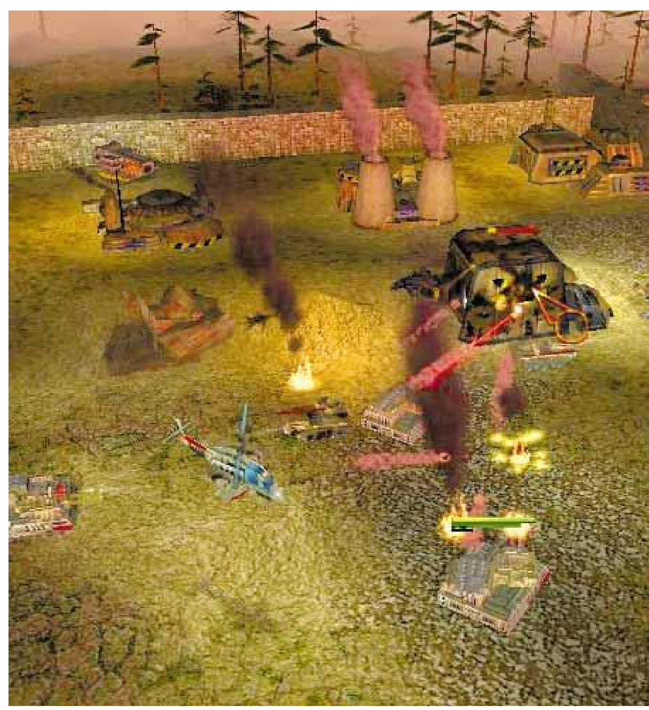
180 Tage haben Sie Zeit, um die nötigen Ressourcen für das Raumschiff zu sammeln. Was Sie während dieser Zeitspanne machen, bleibt Ihnen überlassen. Sie können in Missionen reinspringen, eine kleine Basis aus dem Boden stampfen, die Rohstoffe plündern und abhauen. Oder aber Sie planen einen Großeinsatz, investieren viel Zeit und Rohstoffe, vernichten etwaige Gegner im gleichen Gebiet und beuten deren Ressourcenfelder auch noch aus. Parallel können Sie maximal auf zwei Hochzeiten tanzen: In Ihrer Hauptbasis erforschen Sie neue Technologien und sammeln die Truppen für den nächsten Einsatz. Nachdem es hier kaum Rohstoffe gibt, brauchen Sie keine Angriffe zu fürchten. Dazu kommt das jeweils gewählte Einsatzgebiet, in dem Sie beliebig lange bleiben können. Als Shuttle zwischen Hauptba-

Vergleich

Age of Kings beschränkte sich auf kleine Verbesserungen, *Earth 2150* ist hier deutlich innovativer und bietet mehr Spieloptionen. *StarCraft* ist optisch so veraltet, daß es sich nur durch seinen überzeugenderen Inhalt vor *Command & Conquer 3* halten konnte. *Earth 2150* gibt sich in keinem dieser beiden Punkten eine Blöße, im Gegenteil, es setzt neue Maßstäbe. Im Vergleich zu *Warzone 2100* überzeugt *Earth 2150* durch seine nicht linearen Kampagnen, bessere Grafik und noch mehr strategische Möglichkeiten, ohne daß die Steuerung komplizierter wäre.

Earth 2150	92%
Age of Kings	91%
StarCraft	87%
Command & Conquer 3	86%
Warzone 2100	82%

Palmenstrand in der Eiswüste? Der Editor erlaubt jede Kombination aus Landschaft und Objekten, egal wie unsinnig.

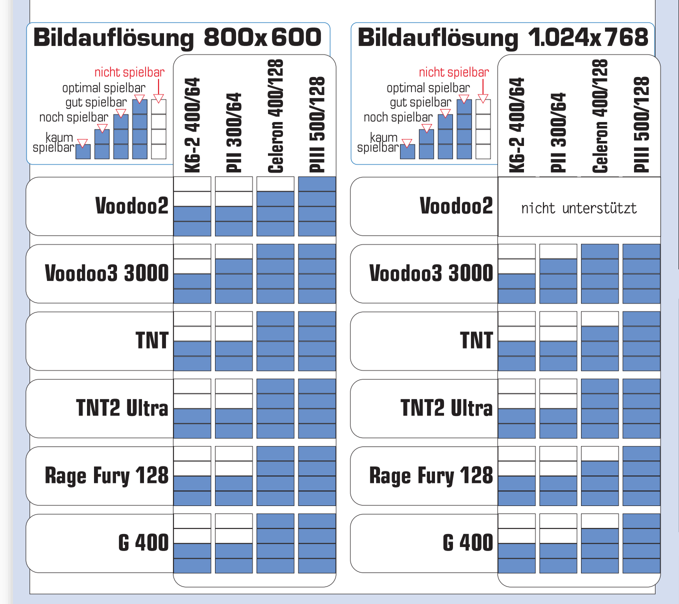

ED-Truppen führen einen Angriff auf die UCS-Basis aus. Der Widerstand ist gebrochen, dieses Gebäude explodiert bald.

Earth 2150

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Für die Performance ist ein möglichst großer RAM-Speicher entscheidend. Selbst mit 128 MB wächst die Windows-Auslagerungsdatei auf über 100 MB an. Leichtes Ruckeln tritt selbst auf schnellen Rechnern noch auf, stört den Spielspaß aber in keiner Weise. Für den Leistungstest waren alle Details maximal eingestellt.



Installation

Wahlweise dürfen Sie Musik und Videos installieren, die gewonnene Geschwindigkeit ist aber höchst gering und die CD muß im Einzelspielermodus trotzdem im Laufwerk sein. Die Spawn-Installation ermöglicht Mehrspielergefechte mit nur einer Vollversion.

Minimal: 200 MB, Vollständige Installation: 800 MB, Mehrspieler-Spawn: 200 MB

Ladezeiten: Mittel

Steuerung

Earth 2150 läßt sich komplett mit der Maus spielen. Die zusätzlichen Tastaturkommandos, die Sie selbst festlegen können, gestalten die Steuerung sehr komfortabel und sparen viel Zeit. Zum Beispiel reicht ein Tastendruck aus, um den Bildschirm auf das letzte gemeldete Geschehen zu zentrieren. Falls es mal hektisch wird, hilft die Pausefunktion weiter, die sich zumindest im Einzelspielermodus beliebig oft aktivieren laßt.

Pro & contra

- ⊕ Exzellente Grafik
- ⊕ Lichtberechnung in Echtzeit
- ⊕ Abwechslungsreiches Spieldesign
- ⊕ Extrem lange Spielzeit
- ⊕ Simple Steuerung
- ⊖ Leichte Schwächen im Sound
- ⊖ Gehobene Hardwareanforderungen

Sound & Musik

Musik und Sprachausgabe sind für jedes Volk verschieden und versetzen den Spieler in die jeweils passende Stimmung. Die Waffengeräusche hätten noch eine Spur realistischer ausfallen können und der Sprachausgabe fehlt es etwas an Abwechslung. Die Unterstützung von DirectSound3D sorgt trotzdem für eine gute Akustik.

Grafik

Earth 2150 bietet Auflösungen zwischen 640x480 aufwärts an, jedoch hält sich der optische Unterschied über 800x600 Pixel in Grenzen. Höhere Auflösungen bedeuten detaillliertere Objekte und schlechtere Performance. Die Übersichtlichkeit ändert sich nicht. Die Sichtweite ist auf schnellen Rechnern ausgezeichnet, vorausgesetzt man wählt einen flachen Ansichtswinkel.


640x480


1024x768

sis und Einsatzgebiet transportiert ein großes Flugzeug bis zu zehn Einheiten und eine angemessene Menge Rohstoffe. Gesammelte Ressourcen gehen je nach Abbauweise direkt in den Raumschiffbau, in die Hauptbasis oder bleiben innerhalb der Missionskarte, lassen sich aber auch nachträglich – zumindest in Grenzen – umverteilen. Nur wenn es Ihnen gelingt, die ganze Karte zu erobern, können Sie Rohstoffe automatisch weiterleiten, eine neue Mission beginnen und trotzdem noch Ressourcen aus der gesicherten Mission beziehen. Im Hintergrund läuft dabei immer der Countdown. Keine Angst, Sie stehen nicht übermäßig unter Zeitdruck. Sie dürfen die Spielgeschwindigkeit in mehreren Stufen einstellen und, sollte das nicht reichen, existiert immer noch die Pausetaste. Während das Spiel eingefroren steht, dürfen Sie Befehle geben, Forschungen starten oder Einheiten designen. Je nach Vorgehensweise können Sie schon nach 15 Missionen einen endgültigen Sieg feiern oder erst nach 20. Ob Sie alle einzelnen Missionen perfekt gelöst haben, ist völlig egal, nur das endgültige Resultat zählt. *Earth 2150* ist hier sehr fair: Sie werden informiert, falls Sie in der Ressourcenbeschaffung hinter dem Plan zurückhängen. Zudem dürfen Sie den Schwierigkeitsgrad vor jeder Mission einstellen. Merken Sie beispielsweise nach 40 Tagen, daß Sie unter „Schwer“ nicht weiterkommen und das Endziel verpassen dürften, gehen Sie einfach auf „Mittel“ oder „Leicht“ zurück. Es besteht also kein Grund, die bekannten Missionen erneut zu spielen, obwohl es dort häufig noch etwas zu entdecken gibt, wodurch neue Technologien für die Forschung oder Zusatzmissionen zur Wahl stehen.

Grafik, die Sinn macht

Keine Frage, die Optik von *Earth 2150* sucht im Genre ihresgleichen. Ähnlich wie in *Homeworld* ist die Grafik bis ins kleinste Detail liebevoll gestaltet. Die brennenden Bäume und Rauchschwaden aus den Wracks und Schornsteinen sind der reinste Augenschmaus. Raketen ziehen eine Rauchfahne hinter sich her, Laser und Plasma brennen förmlich Löcher in gegnerische Fahrzeuge, die Elektrokanone kann mit zuckenden Blitzen voll überzeugen. Neben der gelungenen Effekthascherei erfüllt die exzellente 3D-Darstellung sämtliche strategischen Voraussetzungen: Polygone und Textur zeigen klar die Höhenunterschiede und Terrainart an. Für Abwechslung ist gesorgt: im Laufe des Spiels ändert sich das globale Klima. Zu Beginn herrscht der nukleare Winter; als sich die Erde jedoch der Sonne nähert, verändert sich das Klima und damit die Landschaft, bis schließlich nur noch Festlandplatten als Inseln inmitten riesiger Lavaseen übrigbleiben. Um im Vorfeld zu über-



Auf schnellen PCs können Sie die Sichtweite enorm vergrößern. Selbst die Basis im Hintergrund ist noch gut zu erkennen (oben). Die Mechs der UCS nehmen die Basisverteidigung der ED aufs Korn (links).

Kommentar

Dirk Gooding

Erhaben wird's im Strategiegenre. Ich bin angenehm überrascht, wie gut sich Earth 2150 gegenüber den anderen Genre-Generälen behaupten kann. Vorbei die Zeiten von zweidimensionalen Bitmapmännchen á la Commander Keen und Höhenstufen, die man mit einem Lineal am Reißbrett entworfen hat. Die Grafik ist absolut richtungsweisend und straft all jene Lügen, die in den letzten Wochen und Monaten behauptet haben, daß man bei einem vollständig dreh- und zoombaren Schlachtfeld die Übersicht verlieren würde. Auch die Liebe zum Detail, die schon Homeworld auszeichnete, macht aus Earth 2150 einen absoluten Echtzeit-Kracher. Kaufen, spielen, staunen!

prüfen, ob sich ein Hügel oder Gebäude in der Schußlinie einer bestimmten Einheit befindet, müssen Sie nur die richtige Ansicht wählen. Mit der Maus können Sie die Position der imaginären Kamera in Sekundenbruchteilen kippen, drehen, zoomen und so jede beliebige Perspektive einstellen. Der fließende Tag-Nacht-Wechsel steigert die Atmosphäre. Im Laufe des Tages deuten Schatten, wie in Wirklichkeit, zunächst nach Westen und wandern dann weiter über Norden Richtung Osten. Bei Einbruch der Dunkelheit schalten Einheiten und Gebäude ihre Scheinwerfer ein, vorausgesetzt der Spieler will in der Finsternis nicht auf seine schlecht bewachte Basis aufmerksam machen oder einen Überraschungsangriff auf den Gegner durchführen. Als Alternative dienen im späteren Spielverlauf weiträumige Tunnelsysteme. Per einfachem Tastendruck wechseln Sie die Anzeige zwischen der Oberwelt mit unendlich vielen Höhenstufen und der zweidimensionalen Unterwelt. Das ist auch gut so, denn ein wirklich dreidimensionales Tunnelsystem ließe sich nicht passend darstellen und kaum überschauen. Unterirdische Einheiten können sich mit Baggern zum Gegner vorgraben und sind so vor Luftangriffen und Wettereinflüssen geschützt. Niederschläge, leichter Wind und Nebelfelder schränken nur die Sichtweite ein. Schlimmere Auswirkungen müssen Sie erst fürchten, wenn die LC ihr Wetterkontrollsystem errichtet.

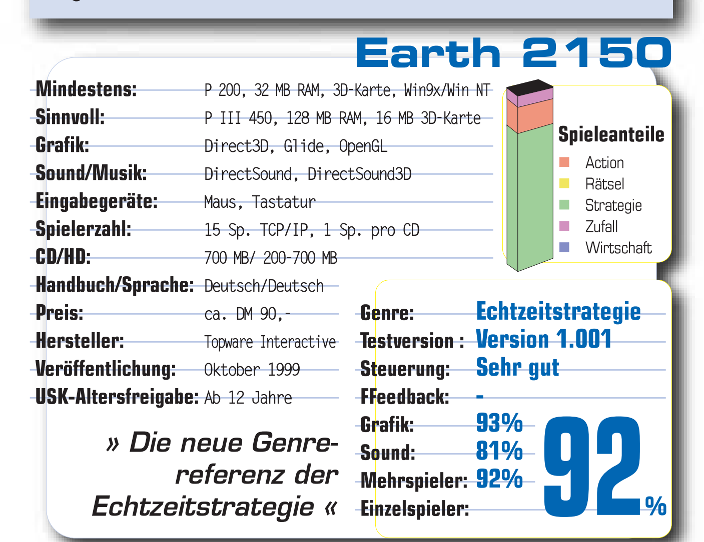
Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Earth 2150 hält, was andere versprochen haben. Geniale Grafik, super Spielbarkeit, 3D-Gelände mit Sicht- und Schußlinien, Terraforming und Tunnel, zahlreiche strategische Möglichkeiten, mit drei nicht linearen Kampagnen und unterschiedlichen Völkern, enorme Abwechslung, Mehrspieleroptionen und Gefechtsmodus für unendlichen Spielspaß – niemand kann von einem Echtzeitstrategiespiel mehr erwarten. Da stört es auch nicht weiter, daß die Story lediglich durch kleine Videoschnipsel beziehungsweise kurze Zwischensequenzen in der Spielengine vorangetrieben wird. Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe sind im Vergleich „nur" gut, allein hier sind Verbesserungen noch vorstellbar.

Earth 2150



Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/Win NT
Sinnvoll:	P III 450, 128 MB RAM, 16 MB 3D-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide, OpenGL
Sound/Musik:	DirectSound, DirectSound3D
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	15 Sp. TCP/IP, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	700 MB/ 200-700 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Topware Interactive
Veröffentlichung:	Oktober 1999
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahre

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Version 1.001
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	-
Grafik:	93%
Sound:	81%
Mehrspieler:	92%
Einzelspieler:	92%

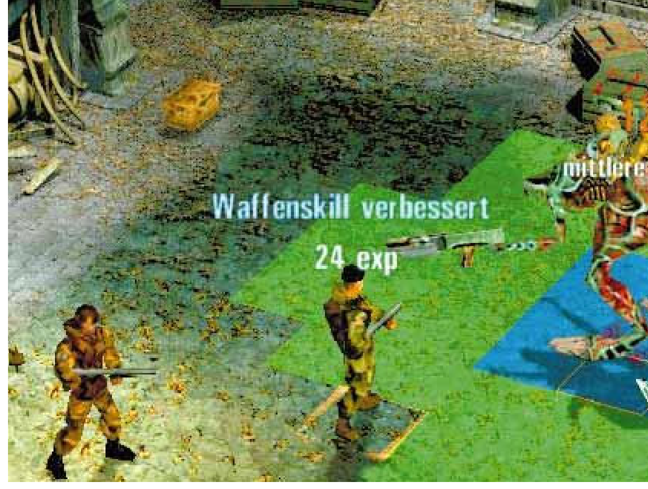
» Die neue Genrereferenz der Echtzeitstrategie «

Viele der aggressiven Hybriden haben ein insektenähnliches Äußeres und erweisen sich im Kampf als sehr zäh.

Höllische Experimente

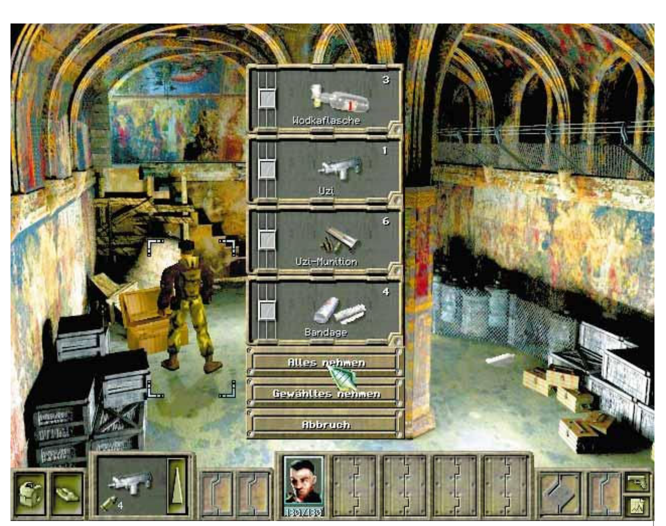
Das polnische Softwarehaus Metropolis läuft gegenwärtig zur Hochform auf: Fast zeitgleich mit dem Echtzeitstrategie-Monster Earth 2150 trumpfen die Warschauer mit dem Endzeit-Epos Gorky 17 auf, das zu den interessantesten Programmen der letzten Monate zählt.

Falls Sie der Ansicht waren, der Kalte Krieg sei mittlerweile ad acta gelegt, so wollen Sie die Metropolis-Leute in ihrem *Gorky 17*-Szenario eines Besseren belehren: Im Jahre 2008 ist der Konflikt zwischen Rußland und der NATO wieder in vollem Gange – ja, der russische Geheimdienst errichtet sogar ganze Städte, die dem Stil amerikanischer Metropolen exakt nachempfunden sind, um dort seine Spione unter möglichst realistischen Bedingungen auszubilden. Gorky 17 war eine dieser Städte, in der u. a. Telekinese- und Teleportversuche durchgeführt wurden. Irgendwann jedoch schien das



Anhand der grünen Fläche können Sie im Kampfmodus den unmittelbaren Aktionsradius der Kämpfer abschätzen.

Experiment eine Eigendynamik zu entwickeln und den Forschern über den Kopf zu wachsen – jedenfalls tauchten plötzlich entstellte Mutanten in Gorky 17 auf und fielen über die ahnungslosen Bewohner her. Daraufhin machten die Russen



Herumstehende Kisten enthalten manchmal nützliche Dinge und helfen, den knappen Munitions- und Wodkavorrat aufzustocken.

Kommentar

Herbert Aichinger

Mit Gorky 17 hat TopWare eine wirklich packende Endzeitvision im Sortiment, die uns beinahe PC Action Gold wert gewesen wäre. Das Programm verbindet sehr geschickt Adventure-, Rollenspiel- und Strategie-Elemente zu einem homogenen Ganzen, das vor Spannung nur so knistert. Ihr Ziel, daß sich der Spieler mit seinem Heldentrupp identifiziert, haben die Entwickler erreicht – man lernt die verschiedenen Eigenarten seiner Figuren schnell zu schätzen und sorgt sich richtig um seine Mannen, wenn man sie ungewollt immer wieder in Gefahr bringen muß. Erfreulich, daß sich Metropolis bei den Kampfsequenzen für den rundenbasierten Modus entschieden hat – das gibt einem Zeit zum Austüfteln einer Strategie und zur Wahl der richtigen Waffen – die Spannung bleibt dabei keineswegs auf der Strecke. Ein kleiner Wermutstropfen bleibt jedoch: Der Schwierigkeitsgrad ist bei Gorky 17 stellenweise ziemlich happig ausgefallen – schade, daß es hier keine Möglichkeit gibt, zwischen verschiedenen Levels zu wählen.

Vergleich

Gorky 17 läßt sich kaum mit anderen Programmen vergleichen, das Konzept ist sehr eigenständig und in sich stimmig. *Jagged Alliance 2* bietet sicher mehr strategische Tiefe als *Gorky 17*, während *UBIK* an der etwas unausgereiften Steuerung und Schwächen in der KI krankt.

Jagged Alliance 2	90%
Gorky 17	83%
UBIK (abgewertet)	78%

den Unglücksort dem Erdboden gleich. Ein Jahr später untersuchen westliche Agenten die polnische Stadt Lubin, in der die Russen eine ähnliche Forschungseinrichtung wie seinerzeit in Gorky 17 unterhalten sollen – wieder machen aggressive, mutierte Kreaturen die Runde, und das Team Group One verschwindet spurlos …

Packende Mischung

Gorky 17 bedient sich ganz nach Bedarf bei diversen Genres: Im sogenannten Adventure-Modus erforschen Sie mit Ihrem Team die isometrische, vorgerenderte Endzeitwelt und nehmen herumliegende Waffen oder Gegenstände an sich, die Sie später vielleicht noch gut zur Lösung von Puzzles gebrauchen können. Im Lauf der Zeit gewinnen Ihre Helden an Erfahrung und lernen unter anderem, mit ihren Waffen immer besser umzugehen – beides spiegelt sich in einem rollenspielähnlichen Punkte- und Levelsystem wider, das es Ihnen sogar erlaubt, neugewonnene Erfahrungspunkte nach eigenem Gutdünken auf verschiedene Charakterattribute zu verteilen. Sobald Ihre Truppe auf feindlich gesinnte Wesen trifft, wechselt das Spiel fast unmerklich in den rundenbasierten Kampfmodus. Jede Figur kann sich darin nur noch im Rahmen eines individuellen, durch eine Anzahl von Bodenquadraten vorgegebenen Radius bewegen und darf pro Spielzug in der Regel nur eine Aktion ausführen: Entweder greift Ihr Mann den Gegner an (das Wechseln der Waffen ist während des Spielzuges möglich), kümmert sich um Verletzungen, verschiebt Gegenstände oder tauscht Ausrüstung mit seinen Kollegen aus. Sämtliche Aktionen lassen sich über ein sehr intuitives Interface am unteren Bildschirmrand per Maus abwickeln – von Umständlichkeit keine Spur.

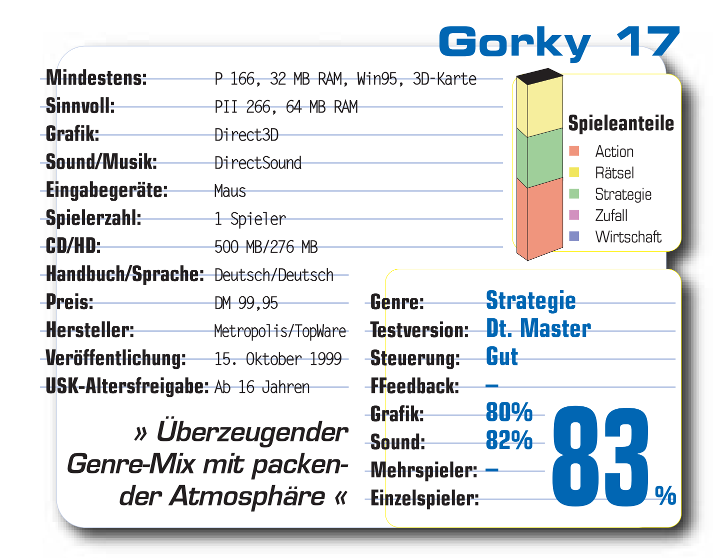
Herbert Aichinger



Wie in einem Rollenspiel haben Sie in Gorky 17 Ausrüstung und Charakter-Attribute auf einem eigenen Bildschirm unter Kontrolle.


In manchen Szenen zoomt die Kamera ganz nah an das Geschehen heran.


Manchmal wird Ihr Trupp von kampfstarken Hybriden regelrecht eingekreist.



Gorky 17

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95, 3D-Karte
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	500 MB/276 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	DM 99,95
Hersteller:	Metropolis/TopWare
Veröffentlichung:	15. Oktober 1999
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Strategie
Testversion:	Dt. Master
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	80%
Sound:	82%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	83 %

» Überzeugender Genre-Mix mit packender Atmosphäre «


Dem Sieger winkt die Champagnerdusche, die pixeligen Fans dürfen zuschauen.



Archaisch, aber nach wie vor motivierend ist der Splitscreen-Modus für zwei Spieler.

Schlamm-schlacht

Vor fünf Jahren war Sega Rally das beste Rennspiel am Markt. Etliche Versionen erfreuten Automaten-, Konsolen- und PC-Spieler. Jetzt liftete Sega seinem Klassiker die Motorhaube.

Im Gegensatz zum Vorgänger protzt Sega diesmal mit gleich 18 naturgetreuen Rallye-Boliden, wovon Sie sich aber einige erst verdienen müssen. Das geschieht mit Hilfe des sogenannten Zehn-Jahre-Modus, bei dem jeweils vier Teilstrecken zu einer Gesamtwertung zusammengefaßt werden. Für alle Teilstrecken zusammen ist ein Zeitlimit ausgelobt. Kommen Sie rechtzeitig ins Ziel, dürfen Sie sich an der nächsten Vierer-Etappe versuchen, gewinnen Sie sogar die Jahreswertung, winkt als Belohnung einer der Bonuswagen. Neben neueren Fahrzeugen wie etwa dem Mitsubishi Lancer oder dem Renault Maxi Mégane finden sich auch Klassiker wie der Lancia Stratos im Karossen-Feld.

Gentlemen, start your engines!

Durch einen gut abgestuften Schwierigkeitsgrad und wechselnde Wetterbedingungen auf den Strecken wird's auch Rallye-Profis kaum langweilig, obwohl nur sechs unterschiedliche Kurs-Layouts zur Verfügung stehen. Verantwortlich für eine hohe Langzeitmotivation ist vor allem die exzellente Fahrphysik, die bislang alle Sega-Rennspiele auszeichnete. Selbst kleinste Fahrfehler wirken sich hier zeitlich aus und nicht selten wird Ihnen besonders in den höheren

Fakten

- 18 Wagen auf sechs Strecken
- Wechselnde Wetterbedingungen
- Zehn-Jahre-Modus und Netzwerkoptionen
- Gut abgestufter Schwierigkeitsgrad
- Gute Fahrphysik, einfache Menüs

Vergleich

Augenblicklich dominiert Codemasters die Rallye-Meisterschaft am PC, doch Sega schlägt sich wacker. Bewegung in der Rennspiel-Disziplin ist zu erwarten, denn mit *Rally Championship '99* von Europress, Ubi Softs *Rally Racing Simulation*, *Rally Masters* von Infogrames sowie dem ebenfalls angekündigten *Colin McRae 2* von Codemasters stehen gleich vier Hochkaräter in Kürze an der Startlinie.

Colin McRae Rally	85%
Sega Rally 2	81%
Bleifuß Rally	70%

Alt und neu

Im Januar 1997 erschien der erste Teil von *Sega Rally* auch für den PC. Die brillante Fahrphysik ließ die Fachpresse aufhorchen, die Spieloptionen waren aber äußerst dünn. Auf vier Strecken schickten die Japaner nur zwei Autos auf die Reise, die Celica von Toyota und den Lancia Delta Integrale. Beide Wagen finden Sie auch noch im Nachfolger.



Ein ähnliches Bildschirmdesign, aber nur Auflösungen bis zu 640x480 Bildpunkten: Sega Rally Championship, Jahrgang 1997.



Nur lauffähig mit 3D-Beschleuniger, dafür nette Grafikeffeffekte und eine 800x600er Auflösung: Sega Rally 2, Anno 1999.

Levels der Motor kurz vor dem letzten Checkpoint abgewürgt. Nur Übung macht also den Meister, weshalb Sie Trainingsrunden im Arcade- oder Time-Trial-Modus nicht verschmähen sollten. Dort können auch die mannigfaltigen Auto-Setups erprobt werden.

3D-Karte obligatorisch

Grafisch gibt's an *Sega Rally 2* nur wenig auszusetzen. Ohne 3D-Karte brummt zwar nichts im Motorraum, dafür werden Besitzer fixer Pentium-Systeme samt Beschleuniger mit netten Licht- und Wettereffekten und Auflösungen bis zu 800x600



Im Nebel wird zum Start angezählt: zu viel Dunst, ansonsten sehr schöne Blendeffekte.

Bildpunkten belohnt. Wie es sich für ein Rennspiel gehört, wird die Rasanz der Rennen gut transportiert, was allerdings teilweise durch zu üppige, sichtverkürzende Nebelschwaden erkauft wird. Die fein modellierten Wagen entschädigen dafür, ebenso die gelungenen Animationen am Streckenrand. Wer sich nicht an lediglich zwei Fahrerperspektiven stört und auch dauerhaft japanische Klangtiraden in den Menüs erträgt, darf hier bedenkenlos durchstarten.

Christian Bigge



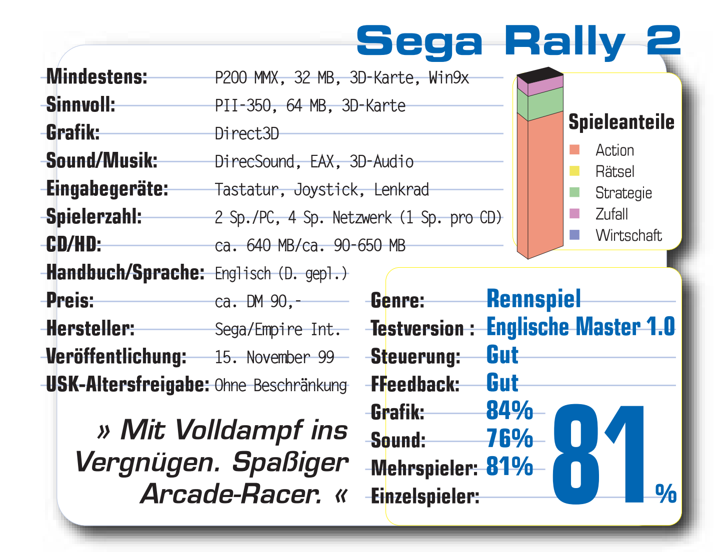
Ein seltener Infight – meist sind die Gegner sehr schnell überholt.

Kommentar



Christian Bigge

Juhu, Sega hat seinem rasenden Platzhirschen endlich eine Art Karrieremodus geschenkt. Okay, vielleicht ist dieser Ausdruck etwas zu hoch gegriffen für das angesprochene Zehn-Jahres-Spiel, aber viel mehr Spaß als beim Vorgänger macht's trotzdem. Endlich dürfen Sie auch weit mehr als zwei Sandschleudern über die Kurse prügeln, mehr als sechs Strecken hätten es aber sein dürfen. Das Prunkstück von Sega Rally bleibt aber auch beim zweiten Teil das jederzeit nachvollziehbare Fahrmodell. Selbst kleinere Rempler am Fahrbahnraned machen sich sofort durch Zeitverluste bemerkbar, sauber absolvierte Passagen werden dafür mit Bestzeiten belohnt. Die Arcade-Wurzeln blitzen vor allem in den Menüs durch, die sehr einfach gestrickt sind. Sega Rally 2 empfiehlt sich für jene Piloten, die ohne große Voreinstellungen gern ihr Gaspedal durchtreten.



Sega Rally 2

Mindestens:	P200 MMX, 32 MB, 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	PII-350, 64 MB, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirecSound, EAX, 3D-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	2 Sp./PC, 4 Sp. Netzwerk (1 Sp. pro CD)
CD/HD:	ca. 640 MB/ca. 90-650 MB
Handbuch/Sprache:	Englisch (D. gepl.)
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Sega/Empire Int.
Veröffentlichung:	15. November 99
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Englische Master 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Gut
Grafik:	84%
Sound:	76%
Mehrspieler:	81%
Einzelspieler:	81 %

» Mit Volldampf ins Vergnügen. Spaßiger Arcade-Racer. «

Gefährlicher Einsatz

Red Storm Entertainment setzt mit Rogue Spear die erfolgreiche und innovative Terroristenhatz von Rainbow Six mit Grafik- und inhaltlichen Verbesserungen fort.


Der Terrorist wurde chancenlos überrascht, die Geiseln sind frei. Jetzt muß man sie nur noch in Sicherheit geleiten.

Das Jahr 2001: Die westlichen Industriestaaten konnten ihre Vormachtstellung behaupten. Abgesehen von Terrorgruppen und Verbrechersyndikaten existieren keine Feindbilder mehr. Diesen neuen Umständen trägt die NATO mit dem Spezialkommando Rainbow Rechnung. In dieser inoffiziellen Anti-Terroreinheit verrichtet die Elite von Militär und Polizei ihren Dienst. Egal ob Terroristen in den USA, Europa oder sonst irgendwo auf der Welt Probleme verursachen, Rainbow ist jederzeit bereit, den Konflikt zu lösen. Als Befehlshabender in sämtlichen Missionen übernehmen Sie die Einsatzplanung, entscheiden über Auswahl und Zusammenstellung der Teams, die Ausrüstung und das exakte Vorgehen in der Mission. Anschließend steuern Sie als Anführer eines von bis zu vier Teams und können selbst im Geschehen mitmischen. Egal ob Planungs- oder Aktionsphase, Red Storm achtete peinlich auf höchstmöglichen Realismus. Für Missionserfolge ist daher eine wohlüberlegte Strategie ebenso wichtig wie die akkurate Ausführung der Aktionen. Schlecht durchdachte Pläne oder Rambomethoden im Einsatz sind zum Scheitern verurteilt.

Fakten

- Simulation eines Anti-Terrorkommandos
- Mix aus Strategie und Ego-Shooter
- Planungs- und Aktionsphase
- 20 Missionen rund um den Globus
- Spannende Story, die realistisch wirkt


Die Teammitglieder sichern selbständig mit dem Gewehr im Anschlag das Gelände in alle Richtungen ab und versuchen so, die befreite Geisel zu schützen.

Detailverbesserungen

Die KI der Gegner

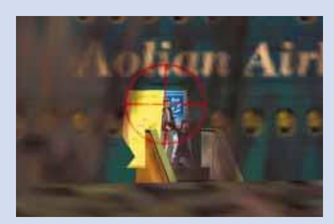
In *Rogue Spear* kann es Ihnen passieren, daß ein Gegner selbst bei geringen Anzeichen auf Eindringlinge von seiner normalen Patrouille abweicht, die Gegend untersucht oder Freunde alarmiert, die dann zur Hilfe kommen oder etwaige Geiseln erschießen. Anders als in *Commandos* kann der Spieler ausgeknipste Terroristen nicht wegschleppen, um zu verhindern, daß der Gegner aufmerksam wird.

Klügere Soldaten

Eigene Teammitglieder suchen Deckung, knien sich hin und sichern das Terrain rechts und links vom Weg. Besonders macht sich das verbesserte Routefinding bemerkbar. Nur selten bleibt ein Einsatztrupp an einer Ecke hängen oder versperrt sich selbst den Weg. Der Spieler kann außerdem Teammitglieder oder Geiseln wegrempeln und so im Notfall einen Stau auflösen.

Voll im Visier

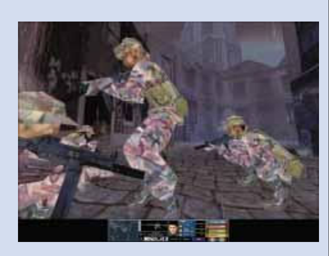
Komplett neu in *Rogue Spear* sind Scharfschützen mit den zugehörigen Gewehren. Während die sogenannten Fireteams mit ihren MPs bestenfalls über eine zweifache Ver-



größerung verfügen und auf ein paar hundert Meter nur noch Glückstreffer landen, haben Scharfschützen mit großen Entfernungen kein Problem. Leider fehlt es an schallgedämpften Scharfschützengewehren.

Immer in Bewegung

Soldaten können sich nun gehockt fortbewegen. Somit bieten sie ein kleineres Ziel, sind aber auch deutlich langsamer. Besonders bei Feindkontakt ist man in der Hocke dem Gegner die oft entscheidende Zehntelsekunde voraus. Außerdem müssen Sie nun nicht mehr komplett um eine Ecke gehen, um das Gelände dahinter ins Blick- und Schußfeld zu bringen. Per Tastendruck beugt sich der Soldat zur Seite.



Alles andere als planlos

Rogue Spear bietet wie der Vorgänger zusätzliche Informationen über beteiligte Organisationen. Auf diese Art bekommt der Spieler eine interessante Story erzählt. Ziele und Reihenfolge der Missionen sind leider linear vorgegeben. Dabei läuft die Planung immer nach dem gleichen Schema ab: Sie wählen bis zu 16 Spezialisten und bilden damit bis zu vier Teams, denen Sie jeweils eigene Wegpunkte und Aktionen auf der taktischen Karte vorgeben. In den meisten Fällen lohnt es sich die Mission erst ohne Plan anzusehen und direkt zur Aktionsphase überzugehen, um sich ein besseres Bild vom Gelände zu machen. Die Karte zeigt längst nicht alle wichtigen Einzelheiten an, die häufig über Sieg oder Niederlage entscheiden. Danach läßt sich das Vorgehen der einzelnen Teams ausarbeiten. Alternativ stellt *Rogue Spear* einen vorgefertigten Einsatzplan, der aber nur selten zum gewünschten Ergebnis führt und deswegen etlicher Modifikationen bedarf.

Action mit Köpfchen

Sobald Sie zur Tat schreiten, zeigt sich recht schnell, ob Sie bei Ihren Planungen auch alle Eventualitäten berücksichtigt haben. Die einzelnen Teams halten sich streng an Ihre Vorgaben. Durch das bessere Routefinding passiert es kaum noch, daß ein Team länger als ein paar Sekunden an einer Ecke festhängt. Durch sogenannte Go-Codes können Sie die Aktionen der einzelnen Teams synchronisieren. Besonders, wenn sich die Terroristen mit Geiseln in größeren Räumen mit mehreren Zugängen verschanzt haben, lassen sich die Geiselnehmer durch einen gleichzeitigen Sturm von beiden Seiten schnell ausschalten. Go-Codes erlauben zudem weitere Aktionen: Scharfschützen warten auf den Schußbefehl, ein Team gibt Feuerschutz in eine Richtung, oder der eingestellte Ort wird verteidigt. Im Gegensatz zu gewöhnlichen Ego-Shootern macht sich Draufgängertum nicht bezahlt. *Rogue Spear* ist realistisch, ein gezielter Schuß genügt, um einen Gegner auszuschalten. Wer zuerst feuert, hat meist gewonnen. Superschnelle Reflexe und perfekte Hand-Augen-Koordination sind nicht nötig, da die integrierte Zielhilfe automatisch den Kopf des Terroristen anvisiert. Sie brauchen nur noch abzudrücken …

Harte Ziele

Durch die überarbeitete Gegnerintelligenz ist *Rogue Spear* deutlich schwieriger als der Vor-



Drei Teams stürmen gleichzeitig das besetzte Gebäude, ein viertes übernimmt der Spieler. Simultane Angriffe aus mehreren Richtungen haben die höchsten Erfolgsaussichten.



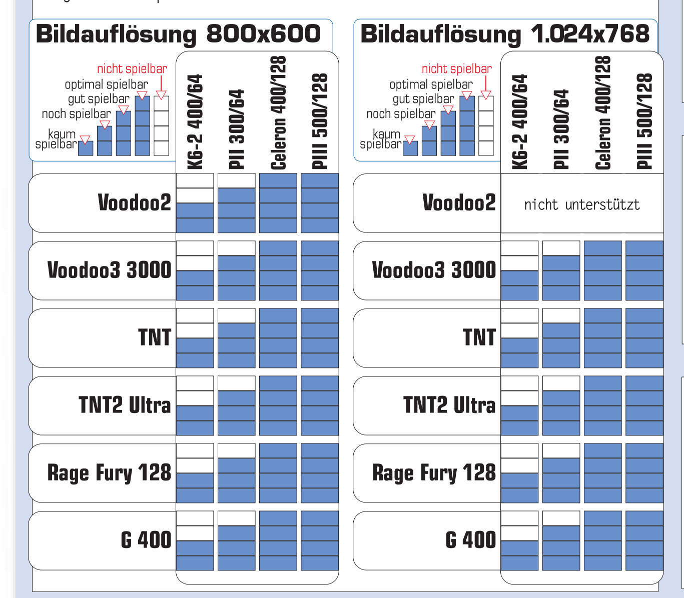
Kampfanzug, Gewehr, Pistole und zwei weitere Ausrüstungsgegenstände gehören zur Ausstattung. Sie dürfen sogar festlegen, ob Sie panzerbrechende Munition verwenden wollen.

Rogue Spear

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Die Hardwareanforderungen von Rogue Spear sind relativ gering. Selbst bei den hohen Auflösungen von 800x600 oder 1024x768 mit allen Details reicht ein PII 300 mit 64 MB RAM für gute Spielbarkeit. Die Qualität der Grafikkarte ist egal, solange sie 4 MB Speicher hat und den Direct3D-Standard erfüllt.



Pro & contra

- ⊕ Gute Atmosphäre
- ⊕ Anspruchsvoller Ego-Shooter
- ⊕ Viele Möglichkeiten in der Planungsphase
- ⊕ Akzeptable KI und gutes Routefinding
- ⊖ Hoher Schwierigkeitsgrad

Deutsche Version

Es gibt nur einen Unterschied zwischen deutscher und amerikanischer Version: Es fehlt das Blut. Nachdem jedoch selbst das englische *Rogue Spear* nur realistische Animationen und keine übertriebenen Splattereffekte enthält, ist die Differenz gering.

Steuerung

Durch die für ein Actionspiel hohe Komplexität benötigt *Rogue Spear* neben den typischen Cursortasten und der Maus etliche weitere Hotkeys. Trotzdem ist die Steuerung denkbar einfach und geht schnell in Fleisch und Blut über.

Installation

Rogue Spear bietet drei Installationsgrößen an. Bei der minimalen Installation von 150 MB kommen Missionsdaten von der CD, wodurch enorme Ladezeiten entstehen. Bei der mittleren Größe mit 410 MB fehlen nur die Videos, und die Ladezeiten sind bereits mittelmäßig. Die Komplettinstallation bietet keine Vorteile.

Grafik

Rogue Spear bietet Auflösungen ab 640x480 in jeweils drei Detailstufen an. Die Auflösung macht sich bei der Performance kaum bemerkbar, allerdings wird bei 1.280x1.024 und höheren Auflösungen die Schrift im Statusfenster unten etwas zu klein. Anstelle von Direct3D können Sie auch Software wählen, was aber schlechter aussieht und selbst einen PIII 500 mit 128 MB teilweise überfordert.

Sound & Musik

Die Lautstärken sämtlicher Geräuschquellen und der Musik lassen sich getrennt einstellen. Die Hintergrundmusik spielt nur eine untergeordnete Rolle, kann aber die Atmosphäre ein bißchen vertiefen. Gleiches gilt für Regenplätschern oder Maschinenlärm, spielentscheidend sind hingegen Schritt- und Schußgeräusche. Die Soundeffekte klingen allesamt ziemlich realistisch.

Vergleich

In diesem speziellen Subgenre ist *Rogue Spear* unangefochtener Spitzenreiter. Durch die Planungs- und anschließende Aktionsphase aus der Ich-Perspektive konzentriert sich *Rogue Spear* stärker auf das Wesentliche und kann den Spieler besser in seinen Bann ziehen als *Ubik*. Der größte Vorteil gegenüber dem Vorgänger *Rainbow Six* ist die überarbeitete KI, aber auch in allen anderen Details ist *Rogue Spear* überlegen. Das inhaltlich ähnliche *SWAT 2* ist optisch so unattraktiv und zudem so umständlich zu steuern, daß es *Rogue Spear* in keiner Weise das Wasser reichen kann.

Rogue Spear	84%
Rainbow Six (abgewertet)	76%
Ubik (abgewertet)	75%
SWAT 2 (abgewertet)	44%



Stege über einer Halle sind immer besonders gefährlich, weil sich die Terroristen auf zwei Ebenen verteilen, sich aber trotzdem gegenseitig helfen können.

gänger. Zudem patrouillieren mehr Terroristen, wodurch sich sehr schlecht abschätzen läßt, wann Teams ihre Deckung verlassen und zur nächsten Position stürmen können. Gleichzeitig enthalten die Einsatzpläne nur noch die mutmaßlichen Standorte von einem geringen Teil der Gegner. Gerade bei längeren Missionen bleibt selbst im untersten Schwierigkeitsgrad der eine oder andere Neustart nicht aus. Das zehrt an den Nerven und schmälert den Spielspaß. Umso stärker motivieren dafür perfekt ausgeführte Missionen. Während der gestiegene Schwierigkeitsgrad nicht jedem schmecken dürfte, ist die verbesserte Grafik ein deutlicher Pluspunkt. Viele Objekte sind nun viel detaillierter. Bei großer Kälte ist sogar der Atem der Charaktere als weiße Kondenswolke sichtbar. Wetter und Nebel schränken die Sichtweite für beide Seiten ein. Explosionen hinterlassen große Rauchwolken, und auch der Lichtblitz einer Blendgranate ist grafisch deutlich realistischer umgesetzt. Soundeffekte wie Regenplätscher, Schrittgeräusche und das dumpfe Klacken schallgedämpfter Waffen verstärken die gelungene Atmosphäre.

Alexander Geltenpoth

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Mit großartigen Innovationen kann Rogue Spear nicht aufwarten, denn von kleinen Details abgesehen ist es dem Vorgänger sehr ähnlich. Man muß Red Storm jedoch zugute halten, daß man sich nicht auf den Lorbeeren ausgeruht, sondern das Spiel in etlichen Punkten verbessert hat: Anspruchsvollere Szenarien, deutlich stärkere KI, mehr strategische Möglichkeiten, bessere Grafik und die gelungene Atmosphäre heben Rogue Spear qualitativ deutlich über seinen Vorgänger hinaus. Der hohe Schwierigkeitsgrad hemmt jedoch die enorme Motivation etwas.

Rogue Spear

Mindestens:	P 266, 32 MB RAM, Windows 9x
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D, Software
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	8 Sp. TCP/IP, 1 Spieler pro CD
CD/HD:	550 MB/150-550 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Red Storm/Take 2
Veröffentlichung:	Oktober 1999
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahre

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Action-Strategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	81%
Sound:	80%
Mehrspieler:	87%
Einzelspieler:	84%

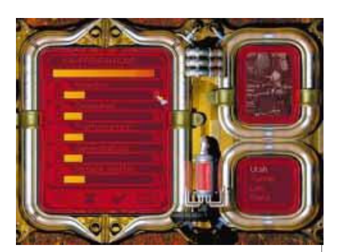
» Anspruchsvoller Ego-Shooter mit strategischer Planung «

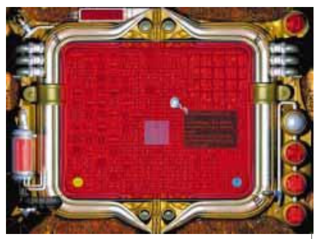
Keimfreie Zone

Viren sind nicht gerade für ihre Zimperlichkeit bekannt. Auch im Echtzeit-Strategiespiel Abomination von Eidos sind die kleinen Kameraden dafür verantwortlich, daß ein Großteil der amerikanischen Bevölkerung nicht mehr unter den Lebenden weilt und das Land im Chaos versinkt.



Unser Elitesoldat Utah bahnt sich seinen Weg durch virenverseuchte Straßenzüge. Der Virus macht scheinbar vor nichts halt.


Verteilen Sie nach jeder Mission Erfahrungspunkte.


Auf dieser Karte wählen Sie ihre nächsten Missionen aus.


Inventar und individuelle Eigenschaften auf einen Blick.

Sie übernehmen daher das Kommando über die 16köpfige, genmanipulierte Elite-Söldnertruppe NEMESIS, die Sie in Echtzeit und isometrischer 3D-Ansicht durch das ausgestorbene New York scheuchen. Schon bald wird Ihnen klar, daß hinter der Geschichte mehr steckt als ein Haufen religiöser Fanatiker, die sich Faithful nennen und das Virus weiter verbreiten wollen. Die Antworten auf Ihre Fragen liegen scheinbar irgendwo unter den Straßen der Stadt, gut geschützt in der Kommandozentrale der Faithful.

Mittelmäßige Mischung

Abomination hat starke Ähnlichkeit mit *Jagged Alliance2*, *UFO* oder *Syndicate*. Auf einer Übersichtskarte werden Ihnen stetig neue Brennpunkte in der Stadt angezeigt, zu denen Sie Söldnertrupps á vier Mann beordern können, aber nicht zwingend müssen; im Hintergrund tickt derweil die Uhr. Am Einsatzort angekommen, dürfen Sie in zufallsgenerierten Karten mit Hilfe eines reichhaltigen Waffenarsenals für Ordnung sorgen. Die Kämpfe selbst sind aufgrund der Echtzeithektik oftmals reichlich unfair und chaotisch, dürfen aber per Pausenmodus eingefroren werden, um sich zu orientieren und neue Befehle zu erteilen. Ihre genoptimierten Elitekrieger besitzen neben vier festen Eigenschaften eine weitere Spezialfähigkeit, gewinnen durch die Kämpfe nach und nach an Erfahrung und sollten bei Verletzungen auskuriert werden – das Rotationsprinzip läßt grüßen.

Dirk Gooding

Kommentar



Dirk Gooding

Abomination hat mich wahrlich nicht vom Stuhl gerissen. Anstelle von planlosen Echtzeit-Klickorgien wäre mir ein rundenbasierter Spielaufbau viel lieber gewesen. So muß ich hilflos auf die altbackene Grafik starren, wenn meine Söldner plötzlich von einem Dutzend Gegner umzingelt und getötet werden. Hinzu kommt eine unkomfortable Steuerung, die Ihnen an vielen Stellen einiges an Geduld abverlangt. Abomination ist daher Durchschnitt, nicht mehr, nicht weniger.



Die antiquierte Grafik von Abomination kann bei großen Gegnerscharen leicht in Performance-Nöte geraten. Bei nur einer möglichen Auflösung (640x480) ist das reichlich peinlich.

Abomination

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 333, 64 MB RAM
Grafik:	Direct Draw
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Spieler, 1 Sp. Pro CD
CD/HD:	360 MB/max. 451 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Eidos
Veröffentlichung:	Oktober 99
USK-Altersfreigabe:	ab 16 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Ausreichend
FFeedback:	–
Grafik:	62%
Sound:	71%
Mehrspieler:	64%
Einzelspieler:	60%

» Abomination wirkt zu staubig, um noch Spaß zu machen. «

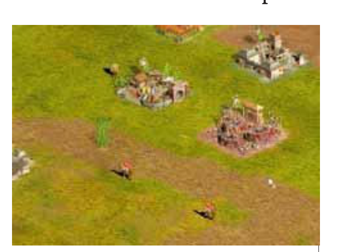
Strategie im Doppelpack

Aufbau- oder Echtzeitstrategie? Immer mehr Hersteller suchen die optimale Mischung aus *Siedler* und *WarCraft*, zwischen Wirtschaftsstrategie und taktischen Gemetzeln. Mit *Seven Kingdoms 2* ist das Genre um einen interessanten Vertreter reicher, der sich gleichzeitig für beide Varianten entschieden hat.



Jedes Volk der Menschen kann ein göttliches Wesen beschwören und zur Unterstützung gegen den Feind einsetzen.

Durften Sie im ersten Teil lediglich die Geschicke der Menschen bestimmen, stehen im Nachfolger nun auch die Frythans zur Wahl. Diese Ausgeburten der Hölle sind deutlich stärker als Menschen und haben nur wenig Sinn für Handel, Technik oder gar Religion. Kurzum, die Frythans beschränken sich aufs Wesentliche, nämlich alle konkurrierenden Völker zu versklaven. Von solchen Ungetümen bedroht, schließen sogar die 21 Menschenvölker Zweckbündnisse. Der Spieler hat die Wahl: Will er hauptsächlich militärisch agieren, so wählt er eine der dämonischen Rassen. Oder er schlägt sich auf die Seite der Menschen und muß dann neben dem Militär auch noch Handel, Produktion, Spionage und Diplomatie voll nutzen, um seine Siegchancen zu wahren. Egal, wie Sie sich entscheiden, die strategische Herausforderung ist annähernd gleich, allerdings können sich die menschlichen Völker durch geschicktes Wirtschaften Vorteile verschaffen.



Karawanen ziehen nach einmaliger Voreinstellung automatisch durchs Land.

Auf den zweiten Blick

Seven Kingdoms 2 ist deutlich einfacher zu erlernen und zu spielen als der Vorgänger. Das Wirtschaftssystem ist abstrakt und beschränkt sich auf drei Ressourcen, die mit dem Rest des Spiels nichts mehr zu tun haben. Spionage und Diplomatie sind die Waffen der Menschen, da sie auf ihren Ruf achten müssen. Ungeniert wenden die Frythans hingegen rohe Gewalt an. Auf den ersten Blick ist das Spielprinzip simpel zu handhaben, es besitzt jedoch eine enorme Tiefe. *Seven Kingdoms 2* verfügt über spannende Kampagnen für Menschen und Monster, aber auch die zufällig oder mit dem Editor generierten Einzelspiele sind sehr unterhaltsam, wodurch die Wiederspielbarkeit keine Grenzen kennt. Einziges Manko: Optik und Sound liegen weit hinter der Genrereferenz *Age of Kings* zurück.

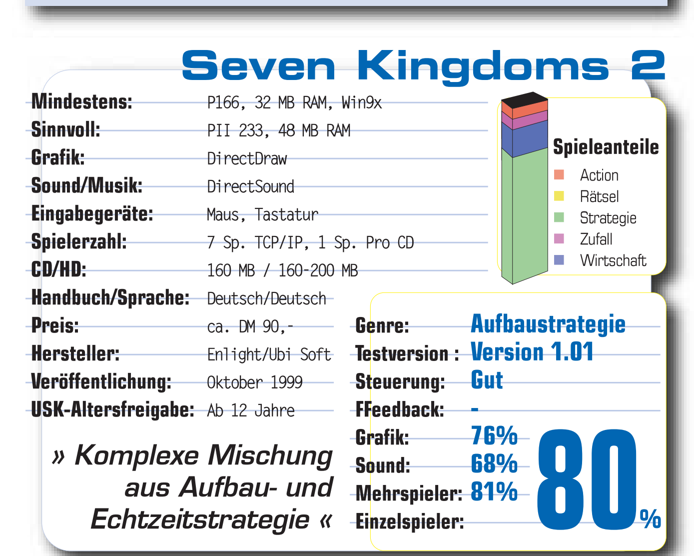
Alexander Geltenpoth



Ein Heer von Menschen greift diesen Bau der Frythans an, die sich gegen die erdrückende Übermacht verzweifelt wehren.

Kommentar — Alexander Geltenboth

Trotz steriler Grafik, spärlichen Animationen und ohne fleißige Wuselmännchen, macht Seven Kingdoms 2 Spaß, zumindest sobald man das komplexe Spielprinzip durchschaut hat. Dank des ausgezeichneten Tutorials kein Problem. Die unterschiedliche Spielweise von Frythans und Menschen sorgt für Abwechslung und hohe Wiederspielbarkeit. Seven Kingdoms 2 ist ein wirklich gutes Spiel mit wenig Schwächen, das allerdings neben Age of Kings wegen der lieblosen und nüchternen Gestaltung verblaßt, obwohl es strategisch ähnlich anspruchsvoll ist.



Seven Kingdoms 2

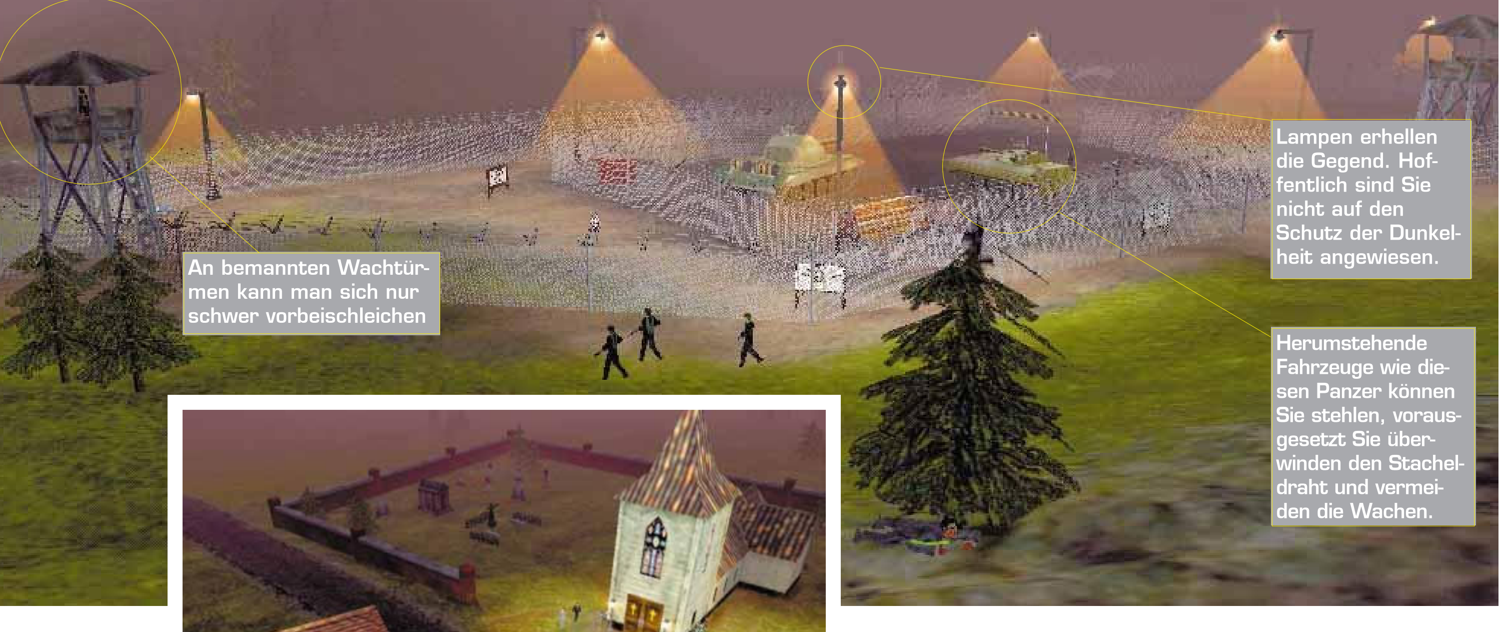
Mindestens:	P166, 32 MB RAM, Win9x
Sinnvoll:	PII 233, 48 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	7 Sp. TCP/IP, 1 Sp. Pro CD
CD/HD:	160 MB / 160-200 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Enlight/Ubi Soft
Veröffentlichung:	Oktober 1999
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahre

Genre:	Aufbaustrategie
Testversion:	Version 1.01
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	76%
Sound:	68%
Mehrspieler:	81%
Einzelspieler:	80%

» Komplexe Mischung aus Aufbau- und Echtzeitstrategie «

Kaltschnäuzig

Nach dem Ende des Kalten Krieges entflammen überall auf der Welt kleinere Krisenherde, in die sich die Großmächte nicht einmischen wollen. Schließlich könnte das den Weltfrieden gefährden – außerdem sind Hightech-Waffen teuer. Eine Handvoll angeheuerter Spezialisten erzielten kostengünstiger die gleichen Resultate. Goldene Zeiten also für unerschrockene Söldner.



An bemannten Wachtürmen kann man sich nur schwer vorbeischleichen

Lampen erhellen die Gegend. Hoffentlich sind Sie nicht auf den Schutz der Dunkelheit angewiesen.

Herumstehende Fahrzeuge wie diesen Panzer können Sie stehlen, vorausgesetzt Sie überwinden den Stacheldraht und vermeiden die Wachen.

Nicht alle Missionen sind reine Kampfeinsätze. Hier tragen Ihre Söldner Zivilkleidung, um nicht aufzufallen.



Pro Mission bekommen Sie eine ganze Latte von Zielen vorgegeben. Im Hintergrund sehen Sie die Übersichtskarte.

Wie in *Jagged Alliance* haben Sie den Oberbefehl über eine kleine Söldnertruppe. In den heiklen Aufträgen rund um den Globus können Sie die unterschiedlichen Fertigkeiten der angeheuerten Soldaten trainieren und verbessern. Allerdings fehlt es den Söldnern im Vergleich zu *Jagged Alliance* an Persönlichkeit. Charakterstatistiken sind nicht vorhanden, die Sprachausgabe ist relativ monoton. Bestenfalls die Videobriefings Ihres Auftraggebers bringen etwas Atmosphäre ins Spiel. Die Atmosphäre von *Shadow Company* ist insgesamt ziemlich nüchtern und kalt. Die Aufträge werden emotionslos ausgeführt, schließlich kämpfen Sie nicht für eine gute Sache, sondern nur des Geldes wegen. Das mag realistisch sein, fördert aber den Spielspaß nicht gerade.

Jagged Alliance in Echtzeit

Wie *Commandos* läuft *Shadow Company* während der Missionen in Echtzeit. Dabei dürfen Sie auf alle möglichen Waffen zurückgreifen: Pistolen, MP, Granaten, Sprengstoff, Minen, Sturm- und Scharfschützengewehre stehen zur Auswahl. Im Gegensatz zu vergleichbaren Titeln müssen Sie die Gegner nicht still und heimlich dezimieren, sondern können sie in regel-

Fakten

- Söldner mit trainierfähigen Eigenschaften
- Große Waffenauswahl
- Fahrzeuge und Schiffe
- Tag-Nacht-Wechsel
- Echtes 3D-Terrain
- Freibewegliche Kamera
- Schwierigkeitsgrade regeln die Gegner-KI
- Emotionslose Missionen und Charaktere

rechten Feuergefechten besiegen. Dort kommt das optisch eindrucksvolle 3D-Terrain voll zur Geltung, welches man aus frei beweglichen Kameraperspektiven und mit einer Auflösung zwischen 640x480 bis 1600x1200 Bildpunkten bewundern kann. Das Gelände sieht nicht nur ausgezeichnet aus, sondern ermöglicht je nach Bewaffnung unterschiedlichste Strategien. Ob Sie sich von hinten mit einem Messer an den Feind heranpirschen, einfach brutal mit der Kalashnikov draufhalten oder eine Splittergranate den Hang hinabwerfen, bleibt Ihnen überlassen. Die computergesteuerten Gegner reagieren je nach Schwierigkeitsgrad dumm bis clever auf Angriffe und können das Söldnerteam schon mal in arge Bedrängnis bringen. Selbst wenn es hin und wieder hektisch wird, lassen sich mit der durchdachten Steuerung jedoch schnell und effizient die nötigen Befehle geben.



Ihr Auftraggeber meldet sich per Videofon und überspielt Ihnen so die Einsatzdaten. Auch während einer Mission erhalten Sie oft zusätzliche Informationen von ihm.



Aus der Nähe lassen sich sogar die Gesichtszüge der Söldner ausmachen. Dieser hier hat gerade einen Gegner erledigt und dessen Waffen an sich genommen.

Aus jedem Winkel

Wie bei fast jedem Echtzeitstrategiespiel wählen Sie die Einheiten mit der Maus aus und weisen ihnen Ziele zu. Mit einem Doppelklick bewegen sich die Söldner schneller, verursachen dabei aber auch mehr Geräusche. In der Hocke und im Liegen kommt man zwar langsamer voran, aber die Gegner entdecken das eigene Team dann nicht so schnell. Per Hotkey oder Mausklick wechseln die Söldner zwischen Stehen, Knien und Liegen. Mit der linken Maustaste kommt die Primärwaffe, meist ein Gewehr oder eine MP, zum Einsatz. Für Sekundärwaffen, wie Splitter- und Rauchgranaten reicht ein Klick auf die rechte Maustaste. Die Kameraperspektive läßt sich auch wieder mit Tastaturkommandos oder der Maus einstellen. Sie dürfen die Karte nach Belieben drehen und fließend zwischen einer Art Bodenkamera bis hin zur Draufsicht wählen. Nur die Zoomstufe verändert sich proportional zum Ansichtswinkel auf die Karte und läßt sich nicht getrennt bestimmen. Die gesamte Steuerung ist trotz der etlichen Möglichkeiten so einfach, daß Sie nach kurzer Einspielzeit die volle Kontrolle haben und sich ganz auf Ihren Auftrag konzentrieren können.

Einsatzvielfalt

Vor jeder Mission erhalten Sie ein detailliertes Briefing über die Einsatzziele sowie eine Übersichtskarte, die später noch als Radar dient. Eine echte Hintergrundstory besitzt *Shadow Company* nicht; die Kampagne ist deshalb lediglich eine lange Reihe aufeinanderfolgender Missionen, die inhaltlich nur selten zusammenhängen. Dieser Umstand dämpft die Motivation, da der Spieler auf kein großes Ziel hinarbeitet. Das Design der einzelnen Missionen ist dafür sehr gut gelungen. Zum Beispiel sollen Sie eine Fabrik sprengen und müssen dazu erst in das streng bewachte Gelände eindringen. Vorher benötigen Sie noch den Sprengstoff, den Sie aus einem ebenfalls abgesicherten Munitionslager stehlen. Fahrzeuge wie Busse, Boote, Jeeps oder gar Panzer, die Sie in einigen Einsätzen kapern dürfen, dienen nicht nur als Beförderungsmittel, sondern auch als Waffen. Der Tag-Nacht-Wechsel in Echtzeit setzt Sie etwas unter Zeitdruck. Grundsätzlich ist die Dunkelheit ein Vorteil. Das heißt: Vor Sonnenaufgang sollte Ihr schmutziges Geschäft verrichtet sein. Anderenfalls besteht die Möglichkeit, einfach den gesamten Tag abzuwarten und erst in der nächsten Nacht wieder aktiv zu werden.

Alexander Geltenpoth

Vergleich

Jagged Alliance besitzt eine tiefere Atmosphäre und legt mehr Wert auf Story, Adventure- und RPG-Elemente als *Shadow Company*. *Commandos* ist ein deutlich anspruchvolleres Strategiespiel mit einem interessanten Hintergrund, dafür ist *Shadow Company* realistischer und läßt dem Spieler mehr Möglichkeiten. Gegenüber *Myth 2* kann sich *Shadow Company* mit besserer Grafik und abwechslungsreicheren Missionen durchsetzen.

Jagged Alliance 2	90%
Commandos: Im A. d. Ehre	89%
Shadow Company	83%
Myth 2	81%

Kommentar

Alexander Geltenpoth

Nüchtern betrachtet bietet Shadow Company alles, was man von einem Strategiespiel dieser Art erwartet: Exzellente Grafik, realistische Sounds, nach Schwierigkeitsgrad gestaffelte Gegner-KI, WiSim- und RPG-Elemente, eine einfache Steuerung und abwechslungsreiche Aufträge. Alles bestens, aber trotzdem stellten sich Spielspaß und Motivation etwas schleppend ein. Es fehlt dem Spiel einfach an Atmosphäre. Wirklich schade, denn davon abgesehen ist Shadow Company ausgezeichnet.

Shadow Company

Mindestens:	P233, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	8 Sp. TCP/IP, 1 Sp. Pro CD (LAN)
CD/HD:	660 MB / 400-630 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	Oktober 1999
USK-Altersfreigabe:	n. n. b.

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

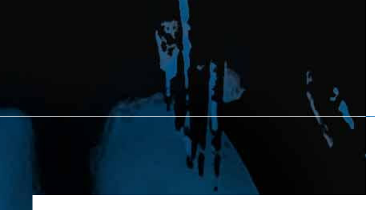
» Gute Mischung aus Jagged Alliance 2 und Commandos «

Genre:	Echtzeitstragegie
Testversion :	Testvers. vom 20.9.
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	86%
Sound:	71%
Mehrspieler:	85%
Einzelspieler:	83%



Kraftprobe

Dicke Muskeln hat der Held des Action-Rollenspiels Revenant jede Menge. Das alleine reicht natürlich nicht, um die Kraftprobe mit dem erfolgreichen Vorbild Diablo zu bestehen. Ob der Titel noch mehr zu bieten hat? Lesen Sie selbst ...





Mit grafischen Details erzeugt Revenant Atmosphäre. Eklig: Hier entdeckt Locke ein erlegtes, walartiges Tier.

Zauberhafte Momente

Die Jagd nach Zaubersprüchen macht bei *Revenant* enorm viel Spaß, weil es dank der hübschen Optik immer wieder motivierend ist, die neuen Fähigkeiten auszuprobieren. Durch die Kombination von zwölf Talismanen bietet *Revenant* 50 Sprüche. Wir haben für Sie vier Effekte als Anschauungsmaterial zusammengestellt.



Blitzschlag: Der Magier schleudert eine Energiekugel auf den Gegner. Dieser Drache verträgt allerdings eine Menge.



Feuerwind: Vom Magier aus breiten sich Flammenkreise aus, die alle sichtbaren Gegner um ihn herum anbraten.



Tornado: Die Windhose aus magischer Energie bewegt sich auf umstehende Gegner zu und schleudert sie zurück.



Meteorsturm: Der Magier pflückt Felsbrocken aus dem Weltall, die auf den Kopf des Gegners krachen.

Fakten

- Drei Akte
- Innen- und Außenwelten
- 41 Gegnertypen
- Sieben Levelbosse
- 20 Waffen
- 50 Zaubersprüche
- Acht Rüstungsarten
- Kämpfe mit Spezialbewegungen
- Editor

Revenant ist wie *Diablo* ein Hack-&-Slay-Rollenspiel. Es geht also hauptsächlich darum, möglichst viele Monster zu meucheln. Anders als beim Vorbild können Sie nicht wählen, welchen Typen (beispielsweise Krieger, Zauberer oder Dieb) Sie bevorzugen. Sie müssen mit einem gewissen Locke D'Avram glücklich sein, der vom Magier Sardok aus dem Reich der Toten zurückgerufen wird. Der anfangs schwachbrüstige Recke hat zunächst keinen blassen Schimmer, was der ganze Wiedergeburtsschnickschnack soll. Einen Anhaltspunkt bekommt er von Fürst Tendrick: Locke war in seinem früheren Leben nicht etwa ein Friseur, sondern ein mächtiger Kriegsmagier, und soll als *Revenant* („Rückkehrer") einen bösen Priesterkult aufmischen. Dieser hat Tendricks Tochter Andria entführt, was der Papa nicht so prima findet. Hier beginnt für den Spieler das Abenteuer.

Entdeckungsreise

Anfangs erkundet Locke Tendricks Burg und die Stadt Misthaven und hört sich in der Kneipe und in der Bibliothek um. In dieser Phase kommt es zu vielen Gesprächen mit Nichtspielercharakteren. Anschließend wagt Locke erste Streifzüge durch die Wälder und besteht seine ersten Kämpfe. Spätestens hier wird klar, daß die Steuerung komplexer ausfällt als bei *Diablo*. Empfehlenswert ist die Kombination aus Maus und Tastatur. Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen den vor Locke herumschwirrenden Pfeilcursor, tappt Ihr Schützling gehorsam hinterher – wenngleich ihn Hindernisse wie Bäume oder Felsbrocken manchmal bremsen. An diese kleinen Makel gewöhnt man sich. Per Linksklick spricht Locke freundliche Zeitgenossen an, nimmt Gegenstände auf, öffnet Truhen und Türen oder testet seine Waffe an weniger freundlichen Wesen. Allerdings teilt der Held nur nach dem Zufallsprinzip Hiebe unterschiedlicher Prägung aus. Wer taktisch kämpfen will, sollte auf die Ta-



Immer wieder überrascht Revenant mit speziellen Animationen. Hier zieht Locke sein Schwert aus einer erlegten Spinne.



Besonders zu Beginn sind Gespräche mit Nichtspielercharakteren wichtig, um erste Hintergründe zu erfahren.

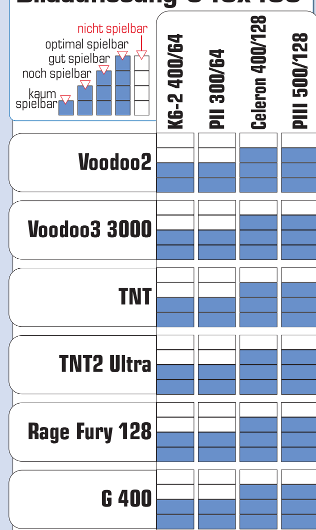
Revenant

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Wenn Sie einen PII 233 samt 3D-Karte besitzen, läuft Revenant bereits ordentlich. Ruckler entstehen meistens beim (leider häufigen) Nachladen.

Bildauflösung 640x480



Sound & Musik

Die Musik paßt sich dem Geschehen an und vermittelt mittelalterliches Flair. Die Sprachausgabe in der englischen Version ist vorzüglich. Dazu kommen allerlei Effekte: Kampfrufe, Todesschreie und klirrende Schwerter sorgen für Atmosphäre. Außerdem gibt jedes Monster charakteristische Laute von sich.

Deutsche Version

Die deutsche Version wird komplett übersetzt (Handbuch, Sprachausgabe, Menüs), laut Hersteller aber ansonsten nicht verändert. Die Darstellung von Blut ist per Schieberegler einstellbar.

Pro & contra

- ⊕ Technisch erstklassig
- ⊕ Viele Gegnertypen
- ⊕ Eindrucksvolle Levelbosse
- ⊕ Abwechslungsreiche Kämpfe
- ⊕ Interessantes Magiesystem
- ⊕ Gute Atmosphäre
- ⊕ Editor
- ⊖ Ladezeiten Spielstände
- ⊖ Die meisten Gegner tauchen nach ihrem Ableben immer wieder auf
- ⊖ Nahezu keine Rätsel
- ⊖ Mehrspielermodus: Nur Deathmatch und Monsterjagd
- ⊖ Kleine Macken bei der Steuerung

Bug-Report

Unser Testmuster wies einige Bugs auf (u.a. Grafikfehler, mangelhafte Steuerung per Gamepad; in einem Fall tauchte ein Endgegner nicht auf; Abstürze). Laut Eidos Interactive sollen diese Programmfehler in der Verkaufsversion beseitigt sein.

Installation

Revenant belegt etwas mehr als 380 MB auf der Festplatte. Außerdem benötigen Sie einigen Platz für die Spielstände. Anfangs sind die Lade- und Speicherzeiten noch durchschnittlich. Gegen Ende allerdings geraten sie zur Qual.

Grafik

Die Grafik ist für das Genre sehr gut, besonders wegen der realistischen Animationen und sehenswerten Lichteffekte. Aufgrund der Darstellung in 16 Bit (65.000 Farben) entsteht eine sehr farbenprächtige Optik mit liebevollen Details. Allerdings: Die maximale Auflösung liegt bei lediglich 640x480 Bildpunkten.



Besonders die Spezialeffekte sind bei Revenant beeindruckend. Auf diesem Bild aktiviert der Held ein magisches Tor, woraufhin eine Brücke aus Pilzen entsteht. Das zauberhafte Farblichtspiel spiegelt sich sogar auf dem Boden der Höhle wider.

statur zurückgreifen. Zu Beginn stehen drei Grundschläge (Schwung, Stoß und Hieb) zur Verfügung, die unterschiedlich schnell, schadensintensiv und ermüdend sind. Im Lauf der Zeit lernt Locke weitere Angriffe, so daß abwechslungsreiche Kämpfe zustande kommen. Der Held kann sogar ausweichen, rennen oder schleichen. Selbstverständlich spielt auch Magie eine Rolle.

Kein schöner Land ...

Wenn Sie Ihre ersten Goldstücke erbeutet haben, die wie genreüblich beispiels- und vor allem seltsamerweise auch von Spinnen herumtragen werden, lohnt sich ein Einkaufsbummel in der Stadt: Bei Katzenfrau Gina gibt es Waffen, beim Zyklopen Cronus Rüstungen und bei Hruthford Kräuter und Heilmittel. Ferner existiert ein Lebensmittelgeschäft. Locke muß zwar nicht regelmäßig essen, ein Happen zwischendurch frischt aber die Lebensenergie auf. Die Verwaltung von Ausrüstung, Nahrung, Schlüsseln und magischen Gegenständen ist kinderleicht. Der Spieler kann bis zu vier Zaubersprüche auf die Tasten F1 bis F4 legen und außerdem Tränke am Gürtel tragen, um sie per Tastendruck zu schlucken. Das Hauptinventar hat keine Begrenzung, so daß Sie so viel mit sich herumschleppen können, wie Sie wollen. Dies hat allerdings zur Folge, daß besonders gegen Ende die Übersicht leidet. Erschwerend kommt hinzu, daß man manche nutzlose Gegenstände nicht wegwerfen kann. Umständlich ist, daß eingesackte Tränke – die unterschiedlichste Wirkungen haben können – nur identifizierbar sind, wenn der Spieler zusätzlich zur rechten Maustaste die Steuerungstaste drückt. Wer die Eingewöhnungszeit überstanden hat, bewegt sich durch eine grafisch sehr hübsch gestaltete Welt. Locke durchstreift Wälder, einen Friedhof, eine Insel, ein Lager der großwüchsigen Ogroks, Höhlen, Ruinen, riesige Verliese und das Labyrinth einer Parallelwelt. Durch mehrere im Spiel vorhandene Teleporter gelangt er ab und zu in die Stadt zurück, um Kraft zu tanken und sich bessere Ausrüstung zu besorgen.

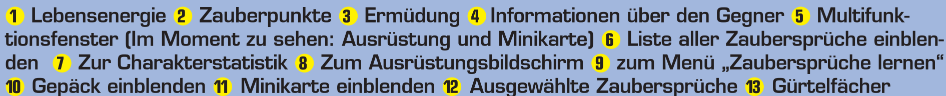
Horden von Monstern

Revenant ist linear und in drei Akte unterteilt. Levels im üblichen Sinn gibt es nicht, aber rund 30 Episoden oder Abschnitte. Das Spiel bietet kaum Quests, also Nebenaufträge. Selten gibt es Hinweise auf einen lohnenden Abstecher außerhalb des eigentlichen Abenteuers. Wenn, dann geht es darum, die eine oder andere außergewöhnliche Waffe oder Rüstung in einer Kiste zu finden. Das Spiel bietet eine Menge an Monstern und feindlichen Nichtspielercharakteren, so daß keine Langeweile aufkommt: Unter anderem kreuzen Gnome, Golems, Zombies, Vampire, Geister,

So spielt sich Revenant

Vom Grundprinzip spielt sich *Revenant* wie sein Vorbild *Diablo*. Die übersichtliche und gut strukturierte Benutzeroberfläche (1) ist weitgehend frei konfigurierbar. Teilbereiche können ein- und ausgeblendet werden. So ist es beispielsweise möglich, ganz ohne störende Menüs zu spielen. Außergewöhnlich ist das Kampfsystem. Bei Meister Jong lernt der Held immer wieder neue Spezialangriffe für Schwerter, Äxte und andere Schlaginstrumente (2 und 3). Im Verlauf des Abenteuers eignet sich Locke ganze Kombinationen an, die stark an sogenannte Combos bei Prügelspielen erinnern. Daraus resultiert natürlich eine umfangreichere Steuerung als bei *Diablo*. Nahkämpfe sind besonders wichtig, weil das Spiel Fernwaffen wie Pfeil und Bogen sehr stiefmütterlich behandelt. Plumpes Geholze ist nicht empfehlenswert: Der Kampf läuft viel taktischer als bei *Diablo* ab, da Sie beispielsweise blocken und ausweichen können. Das Magiesystem ist enorm interessant, weil der Spieler Sprüche selbst erfinden kann. Er sammelt zunächst sogenannte Talismane (4 und 5). Diese kann er in unterschiedlicher Reihenfolge kombinieren und somit Zaubersprüche erlernen. Magie wird besonders im letzten Drittel des Spiels fürs Überleben wichtig. Zu diesem Zeitpunkt müssen mehr Rätsel gelöst werden, wobei sich die Aufgaben darauf beschränken, bestimmte Gegenstände an einen bestimmten Ort zu bringen und gegebenenfalls mit einem anderen zu kombinieren. Hin und wieder dürfen ein paar Hebel umgelegt werden.

Die Benutzeroberfläche



1 Lebensenergie 2 Zauberpunkte 3 Ermüdung 4 Informationen über den Gegner 5 Multifunktionsfenster (Im Moment zu sehen: Ausrüstung und Minikarte) 6 Liste aller Zaubersprüche einblenden 7 Zur Charakterstatistik 8 Zum Ausrüstungsbildschirm 9 zum Menü „Zaubersprüche lernen“ 10 Gepäck einblenden 11 Minikarte einblenden 12 Ausgewählte Zaubersprüche 13 Gürtelfächer





Jong lehrt Locke eine neue Kampftechnik: Nachdem der Meister an einer Übungspuppe vorgeführt hat, wie's geht, müssen wir die Bewegung nachmachen. Damit es einfacher wird, ist eingeblendet, welche Taste Sie drücken müssen.





Locke lernt den Zauberspruch „Meister des Faustkampfes“ anhand einer Schriftrolle. Wir kombinieren dazu die Talismane „Life“ (Leben) und „Soul“ (Seele). Der Spieler muß sich nicht an Rezepte halten, sondern kann natürlich auch experimentieren.

Vergleich

Wer Action-Rollenspiele ohne große Rätseleien mag, kommt derzeit um *Revenant* nicht herum. *Darkstone* besitzt weniger Atmosphäre und ist technisch schwächer, hat aber einen höheren Knobelanteil. Das mittlerweile fast zwei Jahre alte *Diablo*, das dem neuen Referenzspiel besonders grafisch und vom Umfang her klar unterlegen ist, gilt zum Budgetpreis noch immer als lohnenswertes Schnäppchen.

Revenant	84%
Darkstone	81%
Diablo	80%

Eidechsenmenschen, Drachen, Kung-Fu-Mönche und Magier Ihren Weg. Ganz zu schweigen von den eindrucksvollen Levelbossen: Wer zum ersten Mal dem Riesenskorpion in der zweiten Hälfte des Spiels gegenübersteht, fühlt sich wohl mickriger und hilfloser als Schmuseboxer Axel Schulz bei seinem Kampf gegen Wladimir „Haudraufundweg“ Klitschko. Störend bei den vielen Scharmützeln ist manchmal, daß Hindernisse nicht transparent werden. Wer beispielsweise hinter einem Baum mit einem Monster ringt, hat doch Probleme, die Übersicht zu behalten. Dafür sind die Animationen sehr hübsch. Hin und wieder führt Locke selbsttätig einen netten Special-Move aus, der beispielsweise bei einem Skelett nach einem Schwerthieb damit endet, daß der Muskel- den Knochenmann kurzerhand übers Knie legt und in der Mitte durchbricht.



Aua, das tut weh! Dieser monströse Endgegner, der mit einem Trick zu erledigen ist, hat uns übelst erwischt.

Wertsteigerung

Die Fähigkeiten des Helden ändern sich auf zwei Arten: Einerseits dürfen Sie bestimmen, welche der Werte Stärke, Konstitution, Beweglichkeit, Reflexe, Glück und Intelligenz beim Eintritt in eine höhere Stufe um maximal zwei Punkte gesteigert werden. Andererseits wirkt sich Ihr Verhalten aus. Wer viel zaubert, kann später alle magischen Sprüche pannenfrei ausführen. Wer den Nahkampf mit dem Schwert sucht, richtet mit Klingen mehr Schaden an. Und wer viele Kisten mittels Dietrich knackt, hat später bei kniffligeren Schlössern keine Probleme.

Harald Fränkel



In den Geschäften der Stadt rüstet der Spieler seinen Helden aus. In dieser Szene besucht er den Rüstungsschmied.

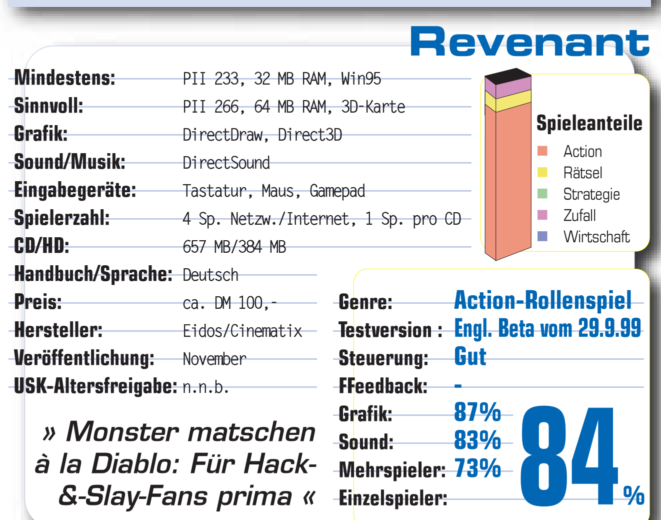
Kommentar — Harald Fränkel

„Echte“ Rollenspieler mögen mich vierteilen, aber mir macht's gerade ohne große Rätselaufgaben einen Heidenspaß, monstermatschend durch die Gegend zu ziehen. Besonders bei Revenant, das mit einer tollen Technik aufwartet. Es macht süchtig, immer bessere Rüstungen, Waffen, Zaubersprüche und Kampftechniken ausprobieren zu können. Vermißt habe ich ein Wegfindesystem wie in Darkstone, mit dessen Hilfe der Held per Mausklick automatisch zu wichtigen Orten geschickt werden darf. Denn so muß der Spieler seinen Schützling mühsam durch die Gegend lotsen. Das häufige Abklappern der Geschäfte erinnert deshalb an einen Volkswandertag des Vereins „Wir ab 60“ mit Besuch des Bauernmuseums in Schnarchhausen. Nervig sind ferner die Ladezeiten, besonders gegen Ende: Einmal kann der Spieler zwischenzeitlich aufs Klo gehen oder einen Korb flechten. Irgendwann aber mangelt es ihm wohl an Ideen für eine Beschäftigungstherapie …

Kommentar — Christian Bigge

So ist das im Leben – wer als Held nichts in der Birne hat, muß seine Gegner eben mit schierer Muskelkraft besiegen. Ehrlich, ein paar Rätsel hätte Eidos seinem Revenant schon spendieren können, das Ganze soll schließlich ein Rollenspiel sein. Ist es aber nicht, sondern ein reines Hack & Slay mit Fantasystory. Die B-Note fällt aber ausgesprochen hoch aus. Selten hat ein Held Monsterscharen künstlerisch wertvoller zerhackt, selbst Meisterkoch Paul Bocuse ist wohl mit seinem Kartoffelmesser nicht so fingerfertig wie Locke (was für ein Name!) mit seinen Zweimeterschwertern. Auch das Zaubersystem mit den unzähligen, selbst generierbaren Sprüchen verdient Respekt. Bis zur Veröffentlichung von Diablo 2 ist Revenant der ideale Lückenfüller.

Revenant



Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad
Spielerzahl:	4 Sp. Netzw./Internet, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	657 MB/384 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 100,-
Hersteller:	Eidos/Cinematix
Veröffentlichung:	November
USK-Altersfreigabe:	n.n.b.

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Action-Rollenspiel
Testversion:	Engl. Beta vom 29.9.99
Steuerung:	Gut
FFeedback:	-
Grafik:	87%
Sound:	83%
Mehrspieler:	73%
Einzelspieler:	84%

» Monster matschen à la Diablo: Für Hack-&-Slay-Fans prima «

Auf Piratenjagd



Der erste Konsolen-Test in der PC Action oder doch ein PC-Spiel? Endlich brauchen Sie nicht mehr neidisch auf Mario-64-Jünger vom Nintendo-Ufer zu schielen. Doch warum auch Niedlich-Gegner einen Blick riskieren sollten, verraten wir Ihnen im Test.

Wie sagte schon Schiller in seiner Ballade „Der Taucher": „Und es wallet und siedet und brauset und zischt." Die Zeile paßt auf *Rayman 2* wie eine Levis-Jeans, mit der Sie in der Badewanne eingeschlafen sind. Von Anfang an gönnt Ihnen Ubi Softs Knuddelzwerg keine Verschnaufpause. Und das alles nur, weil der Piraten-Häuptling Klingenbart das Volk von Raymans Planeten versklaven will. Bis auf wenige Ausnahmen ist ihm das auch schon gelungen. Selbst Rayman sitzt auf dem fliegenden Piratenschiff hinter Schloß und Riegel. Doch plötzlich taucht Ihr Kumpel Globox auf. Mit ihm gelingt Ihnen

Vergleich

Rayman 2 katapultiert sich mit der Geschwindigkeit einer Rakete auf Platz 1 der 3D-Hüpfer. Mit der ausgefeilten Spielbarkeit und der makellosen Technik läßt es sogar *Croc* und *Gex 3D*, die bisherigen Spitzenreiter des am PC chronisch unterbesetzten Genres, im Regen stehen. Auch der Humor wird Ihnen nicht wie bei *Starshot* mit dem Holzhammer vermittelt, sondern bleibt unaufdringlich.

Rayman 2	86%
Croc (abgewertet)	82%
Gex 3D (abgewertet)	81%
Starshot	67%



Fakten

- 20 Welten
- 70 Levels
- Zwei Bonuswelten
- Ca. 15 Charaktere
- Über zwei Jahre Entwicklungszeit

durch den Abwasserkanal der Festung wie im Untertitel des Spiels bereits angekündigt „die große Flucht". Jetzt zeigt sich erst das wahre Ausmaß der Misere.

Ihr Einsatz, bitte!

Wie sich herausstellt, haben die Blechpiraten das Herz Ihrer Welt in 1.000 kleine Lums gesprengt. Dreimal dürfen Sie raten, wer die gelben Leuchtkugeln einsammeln muß. Genau. Sie sind der Glückliche. Damit die Katastrophe perfekt ist, haben Sie bei Ihrem Gefängnisausbruch noch Globox verloren und dürfen für den plärrenden Kloschüssel-Ableger den Verbleib ihres Erzeugers ausfindig machen. Als ob Sie nicht schon genug Probleme hätten. Durch zahlreiche Zwischensequenzen mit fehlerfreien deutschen Untertiteln zieht *Rayman 2* langsam immer mehr Handlungsfäden zu einer dichten Story zusammen. So stellt es sich heraus, daß Ihnen Polokus, Geist und Schöpfer der Welt, unter die Arme greifen könnte, sofern Sie ihm seine vier Masken zurückbringen. Bewacht werden diese selbstredend von fetten Endmonstern. Wildes Geballere steht allerdings meistens im Hintergrund, denn nur mit Taktik und Geschick kommen Sie ans Ziel.

Alte Tugenden

Rayman 2 ist ein waschechtes Jump&Run alter Schule. Die

So spielt sich Rayman 2 – The Great Escape

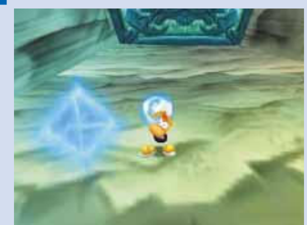
Auch ein Rücken kann entzücken: Durch den Sprung von 2D nach 3D sehen Sie den gliederlosen Gesellen nämlich hauptsächlich von hinten. Orientierungsschwierigkeiten gibt es nicht: Die ohnehin gute Perspektivenwahl kann sogar manuell beeinflußt werden. Die allwissende Schmeißfliege Murfy versorgt Sie mit Infos. Am Anfang sind das natürlich Tips zur Steuerung. Nach und nach stehen Ihnen sämtliche Fähigkeiten von Rayman zur Verfügung. Befreien Sie Gefangene aus Käfigen, erhöht sich langsam Ihre Lebensenergie. Nach einer Trainingswelt im Schongang teleportieren Sie Ihren Hüpfknecht über eine Oberwelt in weitere Welten. Es kommt häufiger vor, daß Sie die gleiche Welt mehrmals betreten müssen, weil sich Ihnen dort inzwischen neue Abschnitte eröffnen. Nach jeder Welt dürfen Sie speichern. In den Spielparcours selbst gibt es Rücksetzpunkte in Form von grünen Lums, an denen Sie im Falle Ihres Ablebens neu starten.



Die Halle der Türen verbindet die Levels. Fliege Murfy hält Sie während des ganzen Spiels auf dem Laufenden und versorgt Sie mit Tips.


Freie Sicht aus der Ich-Perspektive: Globox, Kinder vermissen ihren Papa.


Achterbahnritt in Todesstern-Manier: Sie finden oft Hilfsmittel wie diesen Stuhl.


Sesam öffne Dich: Einfache Schalter aktivieren Sie per Schuß, komplizierte Varianten mit Kugelmechanismus.


Sie schwingen am Lum-Ring. Vernichten Sie Endgegner Aglagl mit dem Stalaktiten über seinem Kopf.


Fetter geht es kaum: Der Stahlkoloß mit Oberschurke Klingenbart springt in die Luft und versucht, Rayman zu zermalmen.



Immer zu Scherzen aufgelegt! Dabei braucht Sitzriese Clark für seinen Magen dringend das Lebenselixier aus den Sümpfen.

Alte Besen kehren neu



Rayman vor über drei Jahren: Bunt war die Grafik schon immer.

Geplant war *Rayman 1* ursprünglich als Exklusiv-Titel für den Atari Jaguar. Nachdem die Konsole floppte, schickte Ubi Soft das Firmenmaskottchen auch zu Abenteuern auf anderen Plattformen aus. So stattete *Rayman* bereits 1996 dem PC einen Besuch ab. Damals hieß der Oberschurke noch Mr. Dark, und die Welten präsentierten sich strikt zweidimensional. Nach zahlreichen Recyclingmaßnahmen wie *Rayman's World*, *Rayman Gold* oder *Rayman For Ever* (siehe Seite 155) liegt jetzt endlich ein echter Nachfolger auf dem Tisch. Deutlich rasanter und ideenreicher darf sich Rayman nun seinen 3D-Eskapaden hingeben.

gelbhaarige Knubbelnase kann schießen und natürlich auch springen, hangeln, klettern sowie tauchen. In der Luft verwandelt ein weiterer Druck auf den Sprungknopf Raymans Haare in einen Propeller, so daß Sie weiter und genauer hopsen können. Bei Feuergefechten fixiert Rayman auf Knopfdruck sein Gegenüber und umkreist wie in *Shadow Man* den Feind. Natürlich ist das nicht alles. Je weiter Sie vordringen, umso mehr Geheimnisse offenbart Ihnen die nahezu fehlerlose Grafik der farbenfrohen Fantasy-Welt. Feen-Schönheit Ly verpaßt Ihnen die Fähigkeit, an violetten Lum-Ringen zu schwingen (Tarzan verkommt daneben zum Sesselpupser), Globox steigert Ihre Schußkraft und Wal Carmen hilft Ihnen mit Luftblasen, länger zu tauchen. Ständig treffen Sie neue Feinde und Freunde. Eine Runde Wasserski mit Schlange Sssam macht einfach nur Spaß. Die Musikstücke und Soundeffekte sind zwar genregerecht teilweise ziemlich kindisch (alle Wesen brabbeln zum Beispiel unverständliches Kauderwelsch in der „Rayman-Sprache“), aber enden nie in stumpfsinnigem Gedudel: Stimmungswechsel werden mit passenden Melodien untermalt. Häufig helfen die Geräusche Ihnen sogar, sich in den Bonbonwelten zu orientieren.

Joachim Hesse



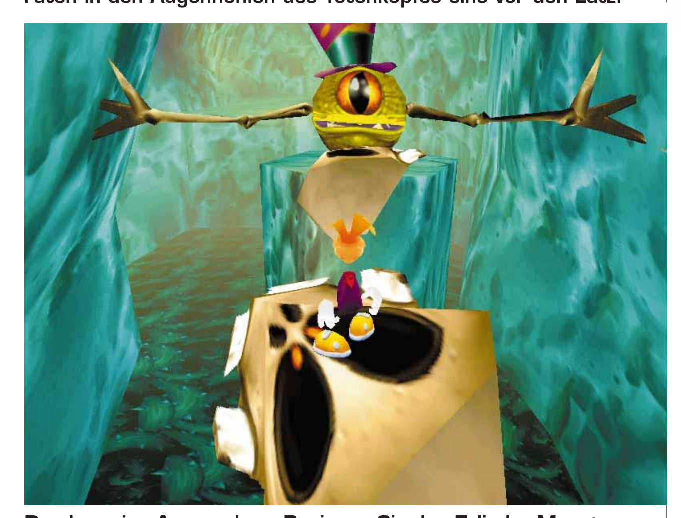
Nicht Alien vs. Raydator, sondern eine Ruschpartie unter Zeitdruck. Wer bremst, stirbt.



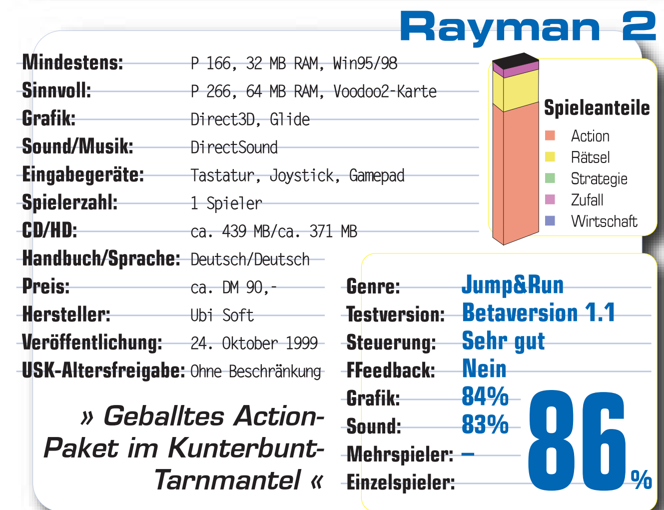
Sie werden zum Problem, deshalb will Klingenbart Ihren Tod.



Eines der zwei Bonusrennen mit der hübschen Ly. Als Gewinn winkt volle Energie.



Raymans Megaschuß ist aufgeladen: Knallen Sie den Roboterpiraten in den Augenhöhlen des Totenkopfes eins vor den Latz!



Das kann ins Auge gehen: Besiegen Sie das Zylinder-Monster, indem Sie über seine Totenkopf-Geschosse zu ihm springen.

Kommentar

Joachim Hesse

Lassen Sie sich nicht täuschen: Rayman 2 ist zwar zuckersüß, verursacht aber auch bei reiferen Zockern keine Zahnschmerzen. Der subtile Humor, den Ubi Soft hier an den Tag legt, läßt manch anderes Spiel aussehen wie eine Dokumentation über das richtige Falten von Geschäftsbriefen. Obwohl auch Rayman 2 das Genre-Rad nicht neu erfindet, werden Sie von der ersten Minute bis zum Endkampf im Krähennest des Schiffs bestens unterhalten. Zum Glück läßt Sie auch die Technik bei den spielerischen Höhenflügen nicht im Stich. Meine Erwartungen hat Rayman 2 jedenfalls mehr als erfüllt. Vielen Dank, Ubi Soft!

Rayman 2

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	P 266, 64 MB RAM, Voodoo2-Karte
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Gamepad
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	ca. 439 MB/ca. 371 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Ubi Soft
Veröffentlichung:	24. Oktober 1999
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Jump&Run
Testversion:	Betaversion 1.1
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Nein
Grafik:	84%
Sound:	83%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	86%

» Geballtes Action-Paket im Kunterbunt-Tarnmantel «

Verwirrter Traumtänzer

Cryo ist bekannt für unkonventionelle Spiele, die zumindest immer was fürs Auge bieten. Auch Faust sieht schön aus und bewegt sich jenseits von ausgetretenen Pfaden. Trotzdem wird das Spiel sicher bei manchen mehr für Ratlosigkeit als für Unterhaltung sorgen.

Dreamland, ein verlassener Vergnügungspark, bildet den Hintergrund für die Abenteuer des Marcellus Faust, der vom bösen Mephistopheles vor die Wahl zwischen Rettung und ewiger Verdammnis gestellt wird. In sieben locker miteinander verknüpften Episoden gilt es, sich mit den Eigenheiten von sieben reichlich bizarren Persönlichkeiten auseinanderzusetzen und Gut gegen Böse abzuwägen. Sie erforschen vielfältige Phantasie-Landschaften und architektonisch interessante Bauten in der Cryo-typischen Rendergrafik mit 360-Grad-Rundumblick; Ihre Protagonisten verhalten sich meist ungewöhnlich und sorgen durchaus für den einen oder anderen Schock.

Enigmatisch

Wer von einem Adventure eine nette, halbwegs sinnige Geschichte erwartet, die mit logischen Puzzles zügig voranschreitet, sollte lieber nicht zu *Faust* greifen. Hier ist allein schon die Story stellenweise schwer nachvollziehbar, man findet allzu häufig kryptische Botschaften und beschäftigt sich mit Rätseln, die gelinde gesagt „weit hergeholt" erscheinen. Immerhin wurde das Geschehen opulent inszeniert – bei der Grafik zeigte Cryo zum wiederholten Male, wo die eigentlichen Stärken seiner Entwickler liegen, und beim Soundtrack griff man geschmackssicher u. a. auf alte Jazzklassiker von Stan Getz oder Sarah Vaughan zurück.

Herbert Aichinger



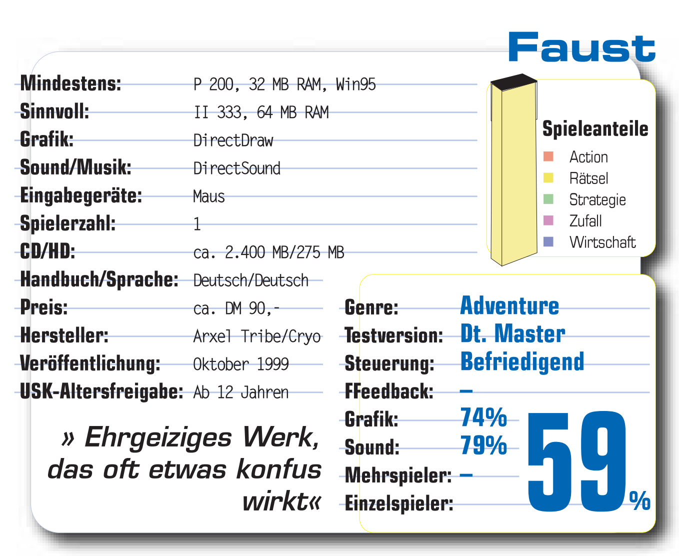
Logisch? Es gilt, eine Pyramide im Soldatenhelm zu befestigen.



Faust geizt nicht mit phantastischen, vorgerenderten Locations.



Recht gruselige Cut-Scenes erzählen die Geschichte weiter.



Faust

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, Win95
Sinnvoll:	II 333, 64 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	ca. 2.400 MB/275 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Arxel Tribe/Cryo
Veröffentlichung:	Oktober 1999
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	**Adventure**
Testversion:	**Dt. Master**
Steuerung:	**Befriedigend**
FFeedback:	**–**
Grafik:	**74%**
Sound:	**79%**
Mehrspieler:	**–**
Einzelspieler:	**59%**

» Ehrgeiziges Werk, das oft etwas konfus wirkt«

Kommentar

Herbert Aichinger

Faust gehört zu den eigenartigsten Adventures, die mir je in die Finger gekommen sind. Ich hatte zeitweise meine Probleme, der Story richtig zu folgen und sie mit den Puzzles in Zusammenhang zu bringen. Man weiß oft nicht recht, warum man etwas tut, man macht es halt, weil es funktioniert. Mit Logik hat das nicht viel zu tun. Freunde von verschwenderischer Rendergrafik und guter Hintergrundmusik kommen auf ihre Kosten, bei der Umsetzung des anspruchsvollen Faust-Stoffs haben sich die Entwickler meiner Meinung nach etwas verzettelt.

Ich geb' Gas, ich will Spaß!

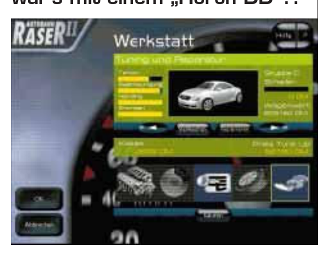
Sie hassen Berufsverkehr? Gut, überholen Sie nur noch rechts, fahren Sie Radarfallen über den Haufen, und schubsen Sie Bummler ungestraft in den Straßengraben – mit dem Autobahn Raser 2 schlagen Sie der Straßenverkehrsordnung ein Schnippchen.



Auf der Autobahn können Sie sich auch leicht abseits der Pisten bewegen. In den Städten „bremst" eine unsichtbare Mauer.



Der Golf ist umzingelt (o.), wie wär's mit einem „Horch DD"?.



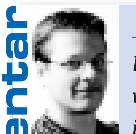
Erneut streben Sie die Meisterschaft der Autobahnraser an, die Sie diesmal durch sechs Innenstädte (!) und über drei Schnellstraßen quer durch die Republik führt. Wenn Sie schon immer mal über Dortmunds Borsigplatz oder Münchens Viktualienmarkt kacheln wollten, sind Sie hier genau richtig. Tatsächlich sind die Städte anhand der originellen Streckenführung und der typischen Gebäude am Wegesrand gut wiederzuerkennen, Déjà-vu-Erlebnisse für so manchen Autofahrer sind garantiert. Die Anzahl der verfügbaren Karossen wurde im Vergleich zum Vorgänger erhöht. In den drei Ligen stehen jeweils vier Fahrzeuge zur Verfügung. Aus Lizenzgründen finden sich im Spiel übrigens nicht die Originalnamen der Autos. So wurde etwa der Jaguar XLR kurzerhand in einen „Panther" umgetauft, der an Form und Farbe leicht auszumachende Smart heißt im Spiel schlicht „Clever" – gut, was?

Konzept hui, Grafik pfui

Der Schwierigkeitsgrad steigt nach jedem absolvierten Rennen leicht an, was durch ein erhöhtes Polizeiaufkommen, zusätzlichen Gegenverkehr, bessere Gegner und fixer werdende Autos realisiert wird. Kegeln Sie nebenbei Radarfallen aus dem Weg, winken Bonusprämien, die Sie zusammen mit den Platzierungsgeldern in bessere Fahrzeuge oder bis zu fünf Tuning-Tools investieren. Trainingsrunden absolvieren Sie beim Zeitfahren, der zusätzliche Sunday Cup lockt mit Goldpokalen und erlaubt bis zu fünf Runden auf einer Strecke. Auf Mehrspieler-Duelle müssen Sie leider verzichten, womit wir bei der Technik wären. Zwar wurde diese im Vergleich zum Vorgänger verbessert, kann sich aber nicht mit der Genrespitze messen. Wettereffekte gibt's genauso wenig wie ein sichtbares Schadensmodell, die Streckenrandobjekte verpixeln bei langsamer Fahrt grausam.

Christian Bigge

Kommentar



Christian Bigge

Der Autobahn Raser entpuppt sich im zweiten Teil als waschechter Innenstadt-Renner. Sechs Innenstädte stehen im Programm lediglich drei Schnellstraßen gegenüber. Macht nichts, bloß die unsichtbare Mauer nervt ungemein, die in den Metropolen jeden etwas weitläufigeren Fahrversuch abseits der Piste brutal unterbindet. Spaß macht's trotzdem, den grünen Jungs den Stinkefinger zu zeigen. Umso ärgerlicher, daß die Technik im Vergleich zur Genre-Konkurrenz ziemlich abfällt. Grob texturierten Pixelbrei müssen sich Rennspieler heute eigentlich nicht mehr antun.



Mit dem Mini über den Münchner Odeonsplatz. Rechts wartet ein Quickservice, der alle Schäden in Sekundenschnelle repariert.

Autobahn Raser 2

Mindestens:	P 166, 16 MB, Win9x
Sinnvoll:	P 233, 32 MB, 3D-Karte
Grafik:	DirectDraw, Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur, Lenkrad
Spielerzahl:	Keine Mehrspieler-Option
CD/HD:	593 MB/80-285 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 69,-
Hersteller:	Davilex/Koch Media
Veröffentlichung:	15. Oktober
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Goldmaster 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	61%
Sound:	63%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	66%

» Gute Spielidee, leider technisch sehr mager umgesetzt «

Ein Thronfolger?

Eigentlich war es nur eine Frage der Zeit, bis auch der persische Prinz, einer der legendärsten Computerspiele-Helden überhaupt, seinen 3D-Auftritt bekommt. Ob THQ mit dem adligen Haudegen die allseits präsente Lara Croft weiter schwächen kann?

Die Hintergrundgeschichte gleicht einem Märchen aus *Tausendundeiner Nacht*: König Assan ist sauer. Statt wie geplant dessen häßlichen Sohn Rugnor zu heiraten, ergreift die Prinzessin die Flucht und ehelicht ganz entgegen der Abmachung heimlich den Prinzen. Assan läßt die beiden Liebenden in einen Hinterhalt locken, Rugnor verschleppt die Prinzessin in seine entlegene Bergfestung, und der Prinz darf zunächst in einer düsteren Gefängniszelle schmoren. Nur mit List und Tücke gelingt es ihm, sich aus der Gewalt seiner Peiniger zu befreien. Er nimmt unverzüglich die Suche nach seiner Geliebten auf und darf sie schließlich nach 15 Levels voller Hindernisse und Gefahren wieder in seine Arme schließen.

Phantastische Welten

Die abenteuerliche Odyssee bis zur Rettung der Angebeteten führt den Prinzen zu vielen außergewöhnlichen Örtlichkeiten: nach einem Abstecher in den Elfenbeinturm gelangt er u. a. in eine Zisterne mit dunstverhangenen Kanalsystemen, besucht eine orientalisch anmutende Stadt und klettert in den luftigen Gemäuern einer schwindelerregenden Ruine herum. An allen Ecken und Enden lauern entweder Assans Helfershelfer, die im Umgang mit dem Krummsäbel nicht zimperlich sind, oder die Umgebung ist gespickt mit tückischen Fallen: Tödliche Spieße schießen aus dem Boden, Pfeile durchschwirren die Räume und rasiermesserscharfe Klingen schnellen aus den Wänden hervor. Neben einer gesunden Portion Unerschrockenheit und schnellen Reaktionen sollte der Prinz überdies auch noch schwindelfrei sein: Wagemutige Sprünge über halsbrecherische Abgründe gehören für ihn zur Tagesordnung, und ein falscher Schritt kann sein Leben in Sekundenschnelle beenden.

Agiler Adel

Der Prinz ist körperlich sehr fit, um all den Widrigkeiten zu trotzen, die sich ihm in den Weg stellen. Er kann nicht nur laufen, gehen, springen, schwimmen und tauchen, sondern auch an Seilen hochklettern, sich an Felsvorsprüngen entlanghangeln und durch

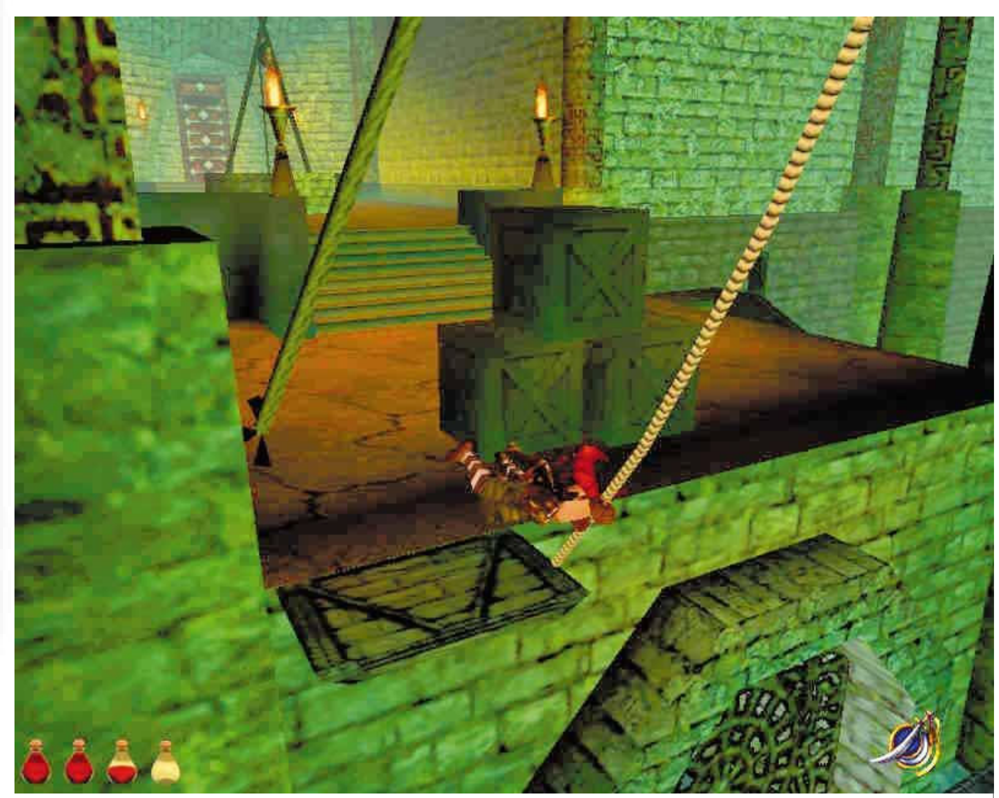


Das laute Waffengeklirr bei heftigen Zweikämpfen wird auch optisch durch hübsche Blendeffekte unterstrichen.

Vergleich

Prince of Persia 3D kann sich zwar im Genre-Umfeld der aktuellen Action-Adventures gut behaupten, aber die beiden gegenwärtigen Spitzenreiter *Drakan* und *Shadowman* nicht „an die Wand spielen“. *Drakan* ist technisch spektakulärer und kann eine im wahrsten Sinne des Wortes attraktivere Protagonistin vorweisen, während *Shadowman* mit dem unkonventionelleren Grundkonzept und der besseren Story aufwartet.

Drakan	90%
Shadowman	84%
Prince of Persia 3D	80%
Tomb Raider 3	75%



Der Prinz kann nicht nur an Seilen entlanghangeln und an ihnen hochklettern, sondern auch kräftig Schwung nehmen, um dann den Absprung auf eine entfernt gelegene Plattform zu schaffen.





Die Tücken der automatischen Kameraführung: Der Prinz versucht, den Bodenplatten auszuweichen, die die Pfeilfallen an den Wänden auslösen (links). Je weiter er sich in dem Gang voranarbeitet, desto mehr schiebt sich die Mauer vor den Prinzen, bis dieser schließlich gar nicht mehr sichtbar ist (rechts). Hier hilft nur, die Perspektive manuell über den Ziffernblock zu ändern.

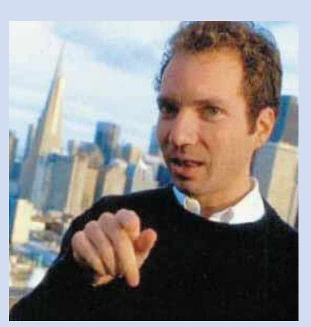
enge Mauerspalten kriechen. Im Umgang mit dem Krummschwert ist er genauso geschickt wie mit Pfeil und Bogen, Stab oder dem zweischneidigen Assassinenschwert. Neben diversen Angriffstechniken beherrscht der Prinz auch das Abblocken und das Täuschen des Gegners. Im Kampf zählt dabei weniger die Wucht der Schläge als vielmehr das geschickte Kombinieren der verschiedenen Moves, die Wahl der richtigen Waffe und eine perfekte Beinarbeit. Will der Prinz am Ende seine Geliebte wieder in die Arme schließen, sollte er diesbezüglich seine Technik schnell vervollkommnen, denn Auseinandersetzungen mit Gegnern nehmen in *Prince of Persia 3D* mindestens ebenso breiten Raum ein wie das akrobatische Erkunden verwinkelter Locations oder das Lösen typischer, oft mit Schaltersystemen, verschiebbaren Kisten und ähnlichen Elementen funktionierenden Action-Adventure-Puzzles.

Sprungmeister

Prince of Persia 3D steuert sich sehr komfortabel mit der Tastatur – trotz des vielseitigen Bewegungsrepertoires kommt man mit wenigen Befehlen

Jordan Mechner spricht:

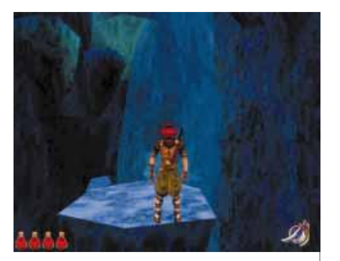
„Als ich 1986 mit der Arbeit am ersten *Prince of Persia* begann, wollte ich ein Computerspiel machen, das die Spannung von „Raiders of the Lost Ark“ rüberbringt. Außerdem ging es mir darum, strategische Puzzles im Stil von *Lode Runner* mit lebensnahen Animationen zu verbinden, wie ich sie schon in *Karateka* realisiert hatte. Für ein Szenario aus Tausendundeiner Nacht entschied ich mich, nachdem ich eine Reihe von Alternativen in Erwägung gezogen hatte. Dieser Schritt erwies sich als wichtiger, als ich zuerst annahm – er beeinflußte das Spiel in jeder Hinsicht. […] Bei *Prince of Persia 3D* fungierte ich als Berater für den Produzenten Andrew Pedersen und sein Design-Team. Während der zweijährigen Entwicklungszeit versuchte ich, ihnen Feedback zu geben, das es ihnen ermöglichte, dem Charakter von *Prince of Persia* in meinem Sinne treu zu bleiben. An der

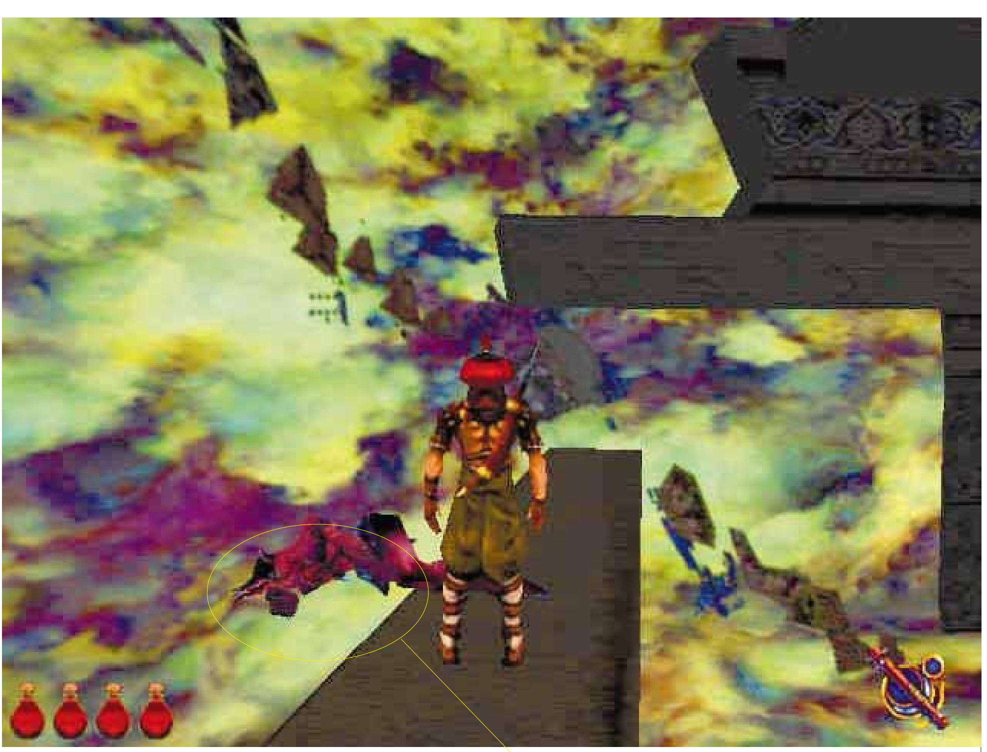


Programmierung habe ich mich nicht beteiligt, da Andrew keine rechte Verwendung für einen 6502 Assembler-Programmierer hatte …“


Ende eines Prinzen: Solche Fallen machen nicht nur Lara Croft zu schaffen.


Nach einem siegreichem Kampf stärkt sich der Prinz mit einem Gesundheitstrank.


Hinter dem Wasserfall befindet sich ein kleiner versteckter Raum mit Pfeilen.


Zuweilen produziert die Grafikengine etwas eigenartige Ergebnisse: so hängt der gerade besiegte Gegner mit dem Körper entgegen allen Gesetzen der Schwerkraft über dem Abgrund in der Luft.

aus. Im allgemeinen reagiert der Prinz auch prompt mit relativ flüssigen Bewegungen auf die Eingaben des Spielers, lediglich in sehr engen Räumen oder schmalen Gängen verhält er sich manchmal etwas „zickig“ und läßt sich beispielsweise erst nach mehrmaligen Versuchen dazu überreden, die Waffe zu ziehen. Als problematisch erweist sich hier auch manchmal die automatische Kameraführung, die gerade in brenzligen Situationen gelegentlich den denkbar ungünstigsten Blickwinkel wählt. Es kommt sogar vor, daß der Prinz ganz hinter einer Mauer verschwindet und sich nur durch manuelles Nachjustieren der Kamera wieder zum Vorschein bringen läßt. Die genreüblichen Clipping-Fehler, von denen auch die ansonsten sehr atmosphärische *Prince of Persia 3D*-Grafik nicht ganz verschont bleibt, fallen dann unangenehm auf.

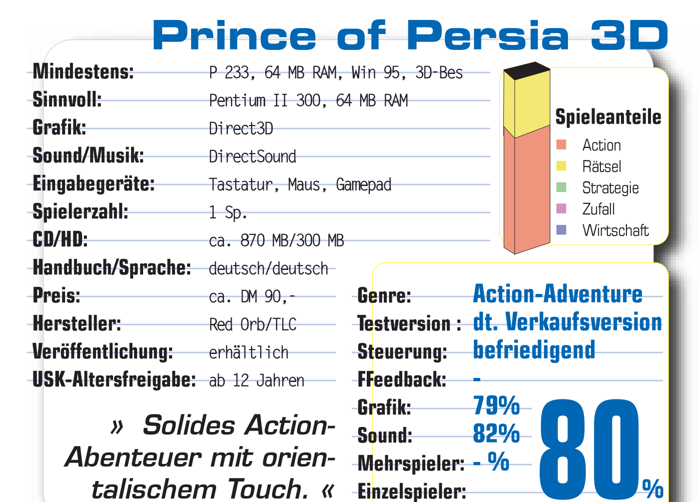
Herbert Aichinger

Kommentar

Herbert Aichinger

Prince of Persia 3D ist ein reizvolles Stück Software, aber sicher nicht der gleiche Quantensprung wie Jordan Mechners „Ur“-Prinz in den 80er Jahren – dazu fehlt es an frischen Ideen im Gameplay und an einer perfekteren technischen Umsetzung. Angesichts der hochkarätigen Konkurrenz Drakan und Shadowman bleibt Prince of Persia 3D „nur“ ein gelungenes Action-Adventure unter mehreren, die sich die „oberen Ränge“ teilen müssen. Das Orient-Ambiente allein reißt's halt doch nicht raus, wenn die Hintergrundstory vergleichsweise dünn geraten ist. Auch wenn Leveldesign und Locations nach und nach immer interessanter werden, fehlt in Prince of Persia 3D letzten Endes das spielerisch Einzigartige, das das Programm vom Gros der Genre-Vertreter abhebt. Für Veteranen, die schon die beiden Vorgänger gespielt haben, ist Prince of Persia 3D dennoch ein Muß, für alle anderen eine ernstzunehmende Alternative zu den gegenwärtigen Genre-Highlights.


Der Prinz bewegt sich auch im Wasser ausgesprochen elegant. Er kann nur so lange tauchen, bis sein Luftvorrat aufgebraucht ist.



Prince of Persia 3D

Mindestens:	P 233, 64 MB RAM, Win 95, 3D-Bes
Sinnvoll:	Pentium II 300, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Gamepad
Spielerzahl:	1 Sp.
CD/HD:	ca. 870 MB/300 MB
Handbuch/Sprache:	deutsch/deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Red Orb/TLC
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ab 12 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Action-Adventure
Testversion :	dt. Verkaufsversion
Steuerung:	befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	79%
Sound:	82%
Mehrspieler:	- %
Einzelspieler:	80 %

» Solides Action-Abenteuer mit orientalischem Touch. «

Im Angesicht des Namensgebers: Neigt sich das Spiel dem Ende zu, zeigen sich die Endgegner von ihrer fiesesten Seite.

Gefahr aus dem All

Es ist soweit. Gehirn abschalten, Ballerfinger aufwärmen, Sinistar Unleashed einlegen! Wenn Sie wissen wollen, was aus Descent geworden wäre, wenn sich Ihr Raumschiff nicht im Tunnel-Labyrinth verfahren hätte, bekommen Sie jetzt die Antwort.


Ein Endgegner springt aus dem Raumtor. Beschießen Sie ihn jetzt mit Sinibomben!


Mit dem Schneidelaser zerkleinern Sie Asteroiden, um an die Energie-Kristalle zu kommen.

Falls Sie 1983 schon in eine Spielhalle hereingelassen wurden, haben Sie damals vielleicht ein paar Minuten an einem Williams-Automaten namens *Sinistar* verbracht. Das Weltraum-Geballere war allerdings nie besonders beliebt, weil die Spielzeit nicht in einem ökonomisch günstigen Verhältnis zum Münzverbrauch stand. Trotzdem blieb das Programm aus zwei Gründen in den Gedächtnissen der meisten Arcade-Veteranen hängen: 1. *Sinistar* war der erste Automat mit Stereo-Sound. 2. *Sinistar* war der erste Automat mit digitaler Sprachausgabe. So schallten Ih-


Turbulent: Während Sie das Sternentor schwächen, liegt Ihr Schiff unter schwerem Beschuß und wird am Flügel getroffen.


Riesen-Monster aus der Ich-Perspektive: Das Vieh versucht Sie mit seinem grünen Fangstrahl zu zerstören.

nen neben bedrohlichen Schreien genuschelte Sätze wie „Beware, I live!" („Vorsicht, ich lebe!") oder „Run, Coward!" („Renn, Feigling!") entgegen. Jetzt bedient Sie THQ mit der 3D-Neuauflage für Ihren PC. Die netten Endgegner-Sätzchen gibt's natürlich auch wieder.

Fakten

- 25 Levels
- Vier Schwierigkeitsgrade
- Zehn Zusatzwaffen
- Sieben Extras
- Schöne Endgegner
- Sechs Schiffs-Upgrades

Auf der Abschußliste

Die Story von *Sinistar Unleashed* ist originell wie immer: Außerirdische bedrohen das Leben auf der Erde. Vernichten Sie sie, bevor dem Universum das letzte Stündlein geschlagen hat. Wow! Wahrlich eine Hintergrundgeschichte im Stil der alten Münzgräber. Um Ihre Mission zu erfüllen, bahnen Sie sich den Weg durch 24 Levels. Jeder Abschnitt dreht sich um ein Dimensionstor, das auch auf Ihrem Radarschirm zu sehen ist. Rund um das Tor baut sich nach und nach ein Energiering auf. Schließt sich der Kreis, teleportiert ein böser Endgegner durch das Tor und macht Ihnen Ihr Leben zur Hölle. Dem können Sie jedoch vorbeugen, indem Sie den Energievorrat des Tores schwächen. Mit Sinibomben beschießen Sie das Tor, bis der Energiering eine Stufe zurückfällt. Dabei verliert das Tor an Kraft. Kraft, die dem Obermotz später ebenfalls fehlen wird. Fällt das Energieniveau gar auf Null, springen Sie in die nächste Ebene, ohne dem Endmonster begegnen zu müssen. Damit die Sache nicht zu einfach wird, bewacht eine Horde anderer Weltraumbewohner die Gegend. Außerdem brauchen Sie für Ihre Sinibomben und Extrawaffen Energie, die Sie aus Kristallen gewinnen. Sie betreiben daher nebenbei Weltall-Bergbau und zerkleinern wie in *Asteroids* herumtreibende Gesteinsbrocken.


Eine von fünf Bonusmissionen: Vernichten Sie die Verteidigungsanlagen der Basis.

Vergleich

Sinistar fehlt die Spieltiefe eines *X-Wing Alliance* oder *Wing Commander*. Die Arcade-Qualitäten motivieren dank schöner Endgegner und makelloser Technik weitaus mehr als das zweidimensionale *Asteroids*.

X-Wing Alliance	88%
Wing Commander Prophecy	86%
Sinistar Unleashed	71%
Asteroids	55%

Geschenk des Himmels

In den vier Trainingsmissionen bekommen Sie langsam das nötige Grundwissen vermittelt. Danach können Sie sich in den Kampf um die Erde werfen. Hilfreich zur Seite stehen Ihnen zahlreiche Zusatzwaffen und Extras wie Langstreckenraketen, Schockwellen, Photonenwerfer, Schutzschilde, Drohnen oder Tarnmäntel. Die Grafik ist sehr flott, und die bildschirmfüllenden Explosionen und Insekten-Aliens sind das Sahnehäubchen obendrauf. Der Trance-Sound paßt ebenfalls hervorragend und mutiert nicht wie bei vielen anderen Spielen dieser Machart zum Gehörsturzverursacher. Ein Mehrspielermodus soll vielleicht noch per Patch nachgeliefert werden.

Joachim Hesse

Kommentar — Joachim Hesse

Zunächst war ich skeptisch, doch Sinistar hat mich überzeugt. Steuerung, Grafik, Sound rücken den Innovationszweg ins rechte Licht. Leider ist die Ballerei wie eine Staffel Marienhof: Es passiert zwar immer etwas anderes, aber im Grunde ist es ewig der gleiche Schmus. Auch das alte Rezept „Langzeitmotivation durch Punkte" geht nicht auf. Einmal gemeistert, landet das Spiel in der Kiste und wird zwei Meter tief auf dem nächsten Raumschiff-Friedhof versenkt. Bis dahin allerdings dreht sich die CD verdächtig oft im Laufwerk.

Sinistar Unleashed

Mindestens:	PII 233, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII 300, 64 MB RAM, Win95/98
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound3D, EAX, Aureal A3D
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus, Joystick
Spielerzahl:	1
CD/HD:	ca. 680 MB/ca. 279 bis 369 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	GameFX, THQ
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Action
Testversion:	Master V1.0
Steuerung:	Sehr gut
FFeedback:	Befriedigend
Grafik:	84%
Sound:	81%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	71%

» Kurzweiliges Ballervergnügen: spielen und wieder vergessen «


Christian S. (19), Anfänger



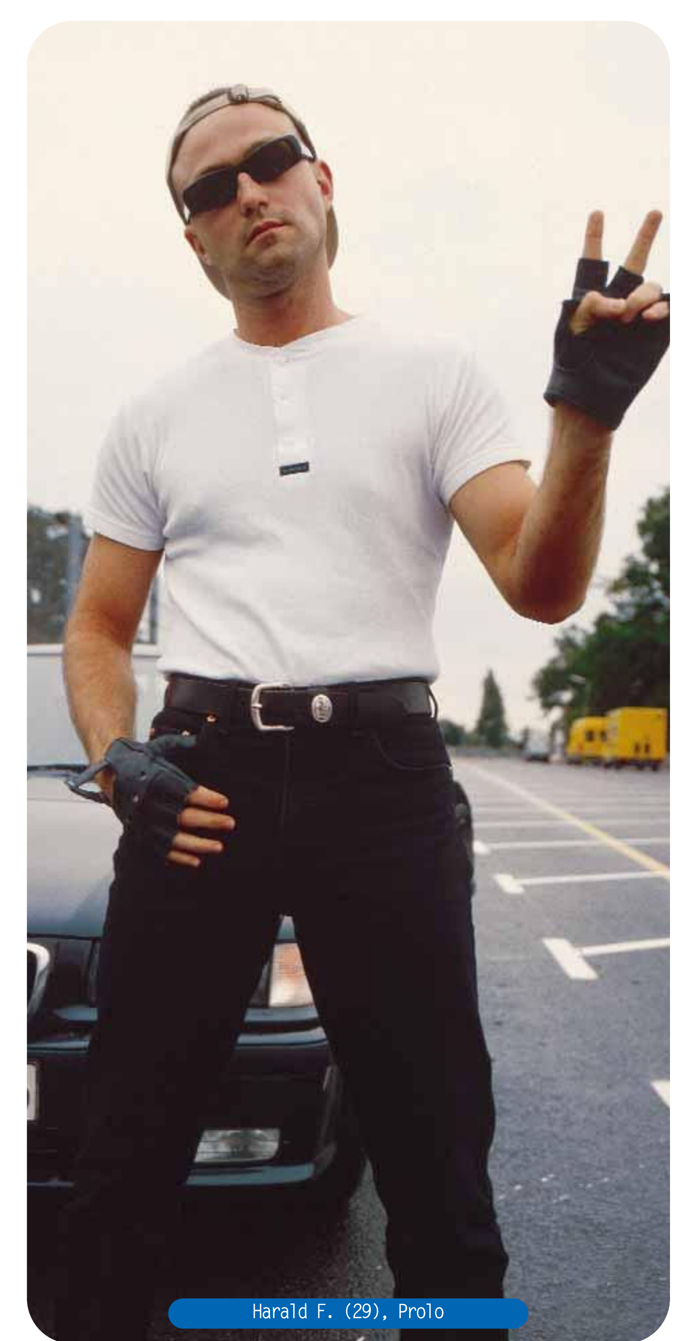
Herbert A. (38), Sonntagsfahrer

Welcher Fahrer-Typ

PC Action Gold

Wer es mit dem Auto gerade mal unfallfrei durch ein Drive In bei Würgerking schafft oder bei Sonntagsausflügen Schmusetrallala à la Patrick Lindner hört und sich direkt proportional den entsprechend schnarchigen Fahrstil angeeignet hat, darf weiterblättern. Für den Rest hätten wir einen Tip ...

Der Spieler schlüpft bei *Driver* in die Rolle eines Polizisten, der seine Dienstmarke abgibt, um als verdeckter Ermittler ein Verbrecher-Syndikat auszuhebeln. Tanner, so der Name des wagemutigen Bullen, begibt sich nach Miami. Dort wartet gleich zu Beginn eine enorm harte Aufgabe: Der Spieler muß in einer Tiefgarage binnen 60 Sekunden eine Folge haarsträubender Fahrmanöver wie beispielsweise eine 360-Grad-Wendung mit qualmenden Reifen auf den Beton legen, damit er von der Gangsterbrut anerkannt wird. Weil fast jeder Fehler Zeit kostet, gerät der Einstellungstest zur ersten Geduldsprobe, bei der Sie wie



sind Sie?

beim jüngsten Formel-1-Rennen auf dem Nürburgring unfreiwillig den Begriff „Neustart“ kennenlernen.

Auf geht's!

Wer die erste Hürde hinter sich hat, darf sich auf packende Stunden am Steuer diverser amerikanischer Straßenkreuzer freuen. Tanner kommt als Fluchtwagenfahrer in den Städten Miami, San Francisco, Los Angeles und New York zum Einsatz. Letztendlich geht es darum, sich hochzudienen und die mächtige Castaldi-Familie zu stürzen. Vorher warten 44 Aufträge, von denen Sie aber wegen des verzweigten Missionsaufbaus beim einmaligen Durchspielen nur rund 25 bis 30 erleben. Lediglich zu einigen für die Hintergrundgeschichte notwendigen Jobs führt das Programm den Spieler automatisch. Ausgangspunkt ist jeweils ein interaktives Büro. Dort hören Sie Ihren Anrufbeantworter ab und suchen sich den Auftrag aus, der Sie besonders anspricht.



Beim Modus „Freie Fahrt“ dürfen Sie die Städte gewissermaßen als Fahrschüler besichtigen. Solange Sie brav auf rote Ampeln, Tempolimit, Stop-Schilder und andere Verkehrsregeln achten, bleiben Sie von der Polizei unbehelligt.

Wie ein Blues Brother

Anfangs muß Tanner fast nur durch die Gegend rasen, zum Beispiel bei einem Banküberfall: Er sammelt die Räuber vor dem Geldinstitut ein und bringt sie zum Stützpunkt. Häufig läuft unbarmherzig eine Uhr, so daß Sie sich keinesfalls um die Verkehrsregeln kümmern können. Das wiederum hat zur Folge, daß Polizeistreifen auf den Rowdy aufmerksam werden. Wer in den Sichtbereich eines Ordnungshüters gerät und in diesem Moment vielleicht ein Stop-Schild ignoriert, hat die Typen mit dem Martinshorn schnell am Heck kleben. Spätestens ab diesem Zeitpunkt sind Fahrkünste gefragt. Ein blauer Balken zeigt an, wie sehr Sie momentan auf der Abschußliste stehen. Am besten, Sie schlängeln sich wagemutig durch den Gegenverkehr. Das ist eine gute Methode, eifrige und meist gut fahrende Gesetzeshüter abzuhängen. Die ent-

Fakten

- vier Städte
- 44 Missionen
- 16 steuerbare Autos
- sieben Fahrspiele
- drei Schwierigkeitsgrade
- Tag, Nacht, Wettereinflüsse
- drei Kameraperspektiven
- Videoschnittfunktion



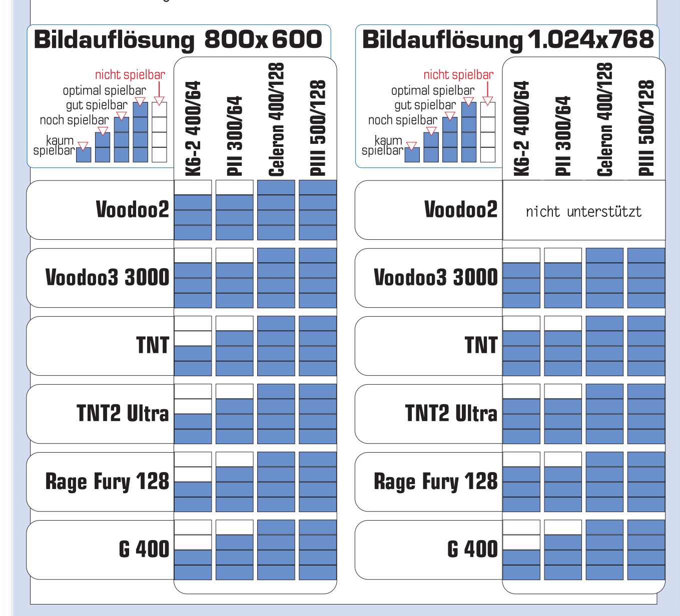
Ehe der Spieler mit der Kampagne beginnen darf, muß er einen Einstellungstest bestehen und bestimmte Fahrmanöver zeigen.

Driver

PRÜFSTAND

Leistungsmerkmale

Wer mit seinem Rechner die Mindestanforderungen erfüllt (P 200), kann bei einer Auflösung von 640x480 Bildpunkten noch ordentlich spielen – sofern er einige Details abschaltet. Sehr viel Rechenkraft benötigt beispielsweise der Rückspiegel. Die untenstehenden Ergebnisse basieren auf Messungen, bei denen alle Details eingeschaltet waren.



Sound & Musik

Die gute deutsche Sprachausgabe in Verbindung mit flotter Musik direkt von CD und zahlreichen 3D-Effekten (Reifenquietscher, Polizeisirenen, plätschernder Regen, donnernde Gewitter, etc.) sorgt für Atmosphäre. Allerdings nerven die monoton brummenden Motoren, die zudem bei jedem Fahrzeug gleich klingen.

Pro & contra

- ⊕ abwechslungsreiche Missionen
- ⊕ sehr gutes Fahrgefühl
- ⊕ stimmungsvolle, detailreiche Grafik
- ⊕ Hintergrundgeschichte
- ⊕ vier Städte mit charakteristischen Merkmalen
- ⊕ Fahrspiele als „Bonus"
- ⊖ harter Einstieg (Aufnahmeprüfung!)
- ⊖ Speichern nicht nach jeder Mission möglich
- ⊖ schwacher Bildaufbau am Horizont
- ⊖ Zwischensequenzen mit steifen Animationen und in niedriger Auflösung
- ⊖ kein Mehrspielermodus

Steuerung

Bereits nach kurzer Zeit lassen sich die Autos erstklassig durch die Kurven scheuchen, wobei kleinere Fahrfehler durch geschicktes Gegenlenken korrigierbar sind – so sollte es sein, wie im wirklichen Leben. Wenig Grund zur Freude bietet die Force-Feedback-Unterstützung: Einerseits sind zum Beispiel bei Unfällen keine Stöße spürbar, andererseits saugen Rüttel-Joysticks und Rüttel-Lenkräder enorm an der Rechenleistung.

Installation

Das Spiel besitzt eine einzige Installationsvariante, die aber lediglich 188 MegaByte auf Ihrer Festplatte belegt. Die Ladezeiten sind trotzdem in den meisten Fällen erfreulich kurz.

Grafik

Die Grafik von *Driver* hat sich ein knappes „sehr gut" verdient. Die Städte wirken wegen des viereckigen Aufbaus im Wortsinn etwas „unrund" und am Horizont wird das Bild verhältnismäßig schleppend aufgebaut. Trotzdem entsteht durch zahlreiche Lichteffekte, herumspazierende Fußgänger, fahrende Autos und weitere liebevolle Details eine realistische Umgebung.



Schleppender Bildaufbau: Der Spieler hat den Eindruck, als werde diese Häuserfront langsam an den Horizont gepinselt.



Die Lichteffekte kommen bei nächtlichem Regen besonders zur Geltung, weil sie sich auch auf der Straße spiegeln.

stehenden chaotischen Szenen erinnern unweigerlich an filmische Klassiker à la *Blues Brothers*: Reifen quietschen und qualmen, die Polizei blockiert mit Autos die Straße, andere Wagen jagen mit heulenden Sirenen hinter dem Flüchtigen her, Zivilfahrzeuge halten an oder stehen dummerweise mal im Weg – kurz: Es gibt eine Menge Schrott.

Schlitternde Schlitten

Schäden am eigenen Auto sind sichtbar und werden außerdem als roter Balken angezeigt. Wer zu viel rempelt, hat verloren, weil die Karre den Geist aufgibt. Das Fahrgefühl ist hervorragend, unterscheidet sich aber von Wagen zu Wagen höchstens geringfügig. Es entsteht eben der Eindruck, in einer schwammig-weich schaukelnden Ami-Kiste unterwegs zu sein. Mit Hilfe der Handbremse driften die Schlitten unsanft, aber flink um die Häuserschluchten. Regen macht das Leben schwieriger, weil das Wasser leichter zu Rutschpartien führt. Zwischen einzelnen Episoden präsentiert *Driver* gerenderte Zwischensequenzen, die die Hintergrundgeschichte vorantreiben. Oft besteht eine Episode aus drei, vier oder gar fünf einzelnen Missionen. Hier besteht Frustgefahr, weil nicht zwischen jedem Auftrag gespeichert werden kann. Dafür entschädigt der Abwechslungsreichtum. Es geht im Verlauf des Abenteuers bei weitem nicht immer nur darum, der Polizei zu entfleuchen (Lesen Sie dazu den Kasten „So spielt sich *Driver*").

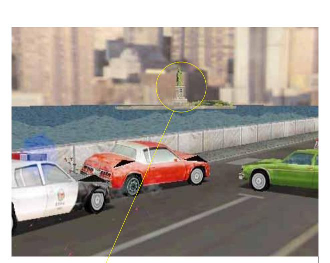
Mit dem Videotool schneidet der Spieler eigene Kurzfilme zusammen.



Fußgänger zu überfahren, ist wie in Midtown Madness nicht möglich. Sie rennen weg.



Los Angeles: Wir erhaschen trotz der Raserei einen Blick auf den Hollywood-Schriftzug.



New York, New York: In weiter Ferne entdecken wir die Freiheitsstatue.

Vergleich

Driver ist … wie eine Mischung aus *Need for Speed 4* (Verfolgungsjagden mit der Polizei), *Midtown Madness* (ähnliche Grafik), *Grand Theft Auto* (Verbrechermilieu), *Carmageddon 2* (völlige Bewegungsfreiheit) und *Interstate 76* (Atmosphäre durch Hintergrundgeschichte). Die Kombination ist derart gelungen, daß der Titel von GT Interactive sich das Prädikat „Genre-Referenz bei Action-Rennspielen" redlich verdient hat.

Driver	86 %
Need for Speed 4	86 %
Midtown Madness	84 %
Grand Theft Auto	79 %
Carmageddon 2	79 %
Interstate 76 (abgewertet)	70 %

Meister Proper

Grafisch besticht der Titel trotz kleiner Schwächen (vgl. Prüfstand) durch Liebe zum Detail. Die einzelnen Städte sind zwar nicht 1:1 nachgebildet und viel kleiner als ihre Pendants aus der realen Welt, besitzen aber charakteristische Merkmale. Das sonnige Miami blendet den Spieler manchmal durch starke Helligkeit, die Straßen von San Francisco sind stellenweise enorm steil angelegt, in Los Angeles kann der Fahrer unter anderem den Hollywood-Schriftzug am Horizont entdecken und New York wirkt düster-schmutzig und wartet mit qualmenden Kanaldeckeln auf. Weitere Details wie flüchtende Fußgänger, aufwirbelndes Laub, der rege Verkehr, Flugzeuge am Himmel, Funkenregen bei Kol-



Weder der Schnee noch die lästige Polizeiblockade kann uns aufhalten.

So spielt sich Driver

Herzstück von *Driver* ist die Kampagne mit dem Titel „Undercover". Wer anfangs glaubt, der Spieler müsse immer wieder nur wild herumrasen, sieht sich bald getäuscht. Die für ein Rennspiel abwechslungsreichen Missionen machen den Reiz aus. Wir haben für Sie ein paar Beispiele:



Der Anrufbeantworter: Hier bekommen Sie Ihre Aufträge. Meistens darf der Spieler aus zwei bis drei Missionen wählen



Die große, einblendbare Karte dient der groben Orientierung. Eingezeichnet sind Start- (weiß) und Zielpunkt (rot).



Regelmäßig zu sehen: Der Spieler muß der Polizei ein Schnippchen schlagen. Enorm wichtig ist die Minikarte. Sie zeigt die grobe Richtung zum Ziel (als grau unterlegten Pfeil) und die Polizeistreifen samt deren Sichtradien.



Mit wilden Fahrmanövern sollen wir, als Taxifahrer getarnt, das Mitglied einer Konkurrenzbande einschüchtern. Der grüne Balken rechts oben zeigt, daß der Insasse trotz dieses Supersprungs noch nicht genug Angst hat.



Unter Zeitdruck müssen wir eine explosive Ladung liefern. Bei zu großer Erschütterung allerdings geht die Kiste hoch …



In dieser Mission müssen Sie einer Straßenbahn folgen, um beim nächsten Halt einen Bandenkollegen einzusammeln.



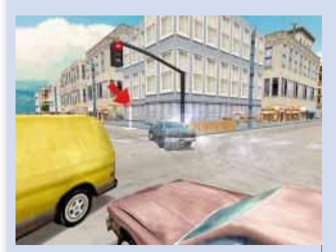
Der Spieler muß diesen Wagen zerlegen, indem er ihn mehrmals rammt. Aber auch die eigene Schadensanzeige ist zu beachten!



Schutzgelderpressung: Der Spieler muß innerhalb eines Zeitlimits diverse Restaurants in Schutt und Asche fahren.

Noch mehr Spielereien

Neben der Kampagne besitzt *Driver* als Zuckerl sieben sogenannte Fahrspiele. „Verfolgung“, „Flucht“ und „Überleben“ laufen ähnlich wie die typischen Missionen im Hauptmodus ab, wobei Sie aber um den Eintrag in eine Highscoreliste kämpfen. Mehr Abwechslung bescheren die Fahrspiele „Cross Town Checkpoint“, „Dirt Track“, „Trail Blazer“ und „Vernichtung“, die wir näher vorstellen wollen.



Checkpoint-Rennen: Der Spieler klappert möglichst schnell einen mit Fähnchen abgesteckten Kurs ab.



Dirt Track: Bei diesen Gelände-Rundkursen gibt es Zeitstrafen, wenn Sie die kleinen Verkehrshütchen berühren.

Trail Blazer: Ähnlich wie Checkpoint – allerdings markieren Pylonen den Weg, die Sie über den Haufen fahren müssen.



Vernichtung: Der Spieler muß in möglichst kurzer Zeit möglichst viel Schaden (in Dollar angezeigt) anrichten.



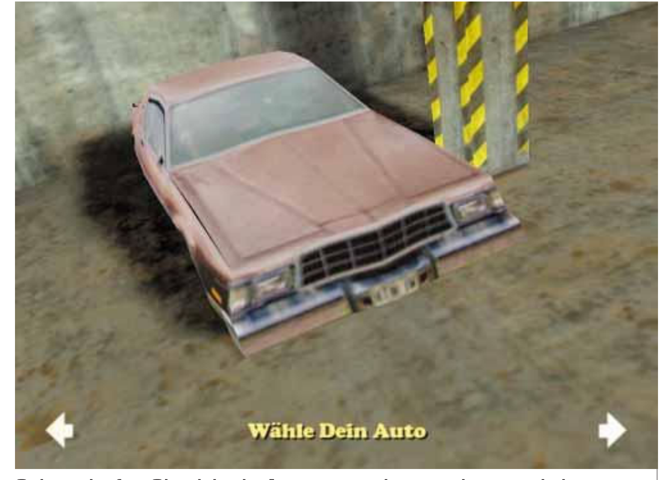
Ende einer Dienstfahrt: Ihr Auto ist absolut hin.

lisionen sowie Rück- und Scheinwerfer, die sich in der regennassen Straße spiegeln, lassen ein realistisches Bild entstehen. Peinlich ist lediglich, daß auch Rasenflächen bei Regen glänzen wie nach einer Politur durch Meister Proper und der Wechsel zur Nacht schneller vonstatten geht als bei der Sonnenfinsternis am 11. August.

Thor, der Donnergott

Der 3D-Sound (vgl. Prüfstand) rundet den positiven Gesamteindruck ab. Während wir wie ein Elch im Drogenrausch durch den sittsam fließenden Verkehr pflügen, tun die anderen Fahrer uns per Hupe kund, daß wir spinnen. Bei Regen rauschen die Wassermassen aus dem dunklen Himmel. Donnerschläge in der Ferne zeigen uns, daß Thor momentan tierisch Bock auf Gewitter hat. Abgegangen ist uns ein Mehrspielermodus. Laut GT Interactive bestehen Überlegungen, einen entsprechenden Patch nachzuliefern.

Harald Fränkel



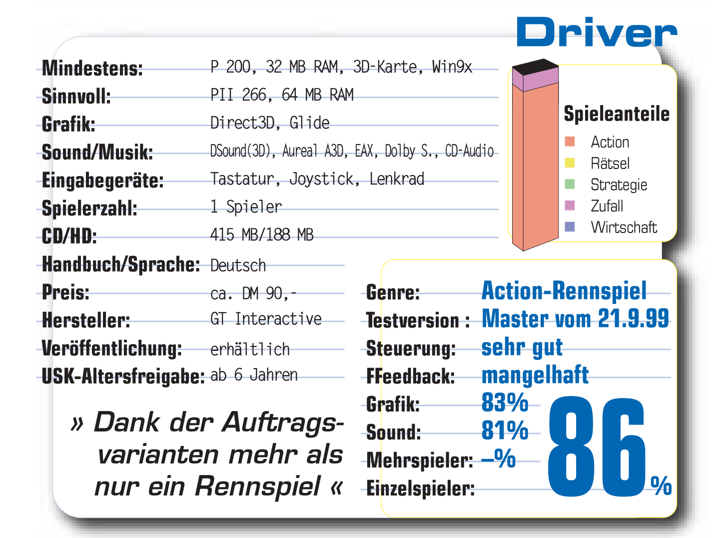
Selten dürfen Sie sich ein Auto aussuchen, meistens wird es zugeteilt. Egal, das Fahrverhalten unterscheidet sich ohnehin wenig.

Kommentar – Harald Fränkel

Wenngleich ich meine Tastatur nach dem Test auf Bißspuren untersuchen mußte, da meine Kauleiste wegen der strengen „Du-darfst-nur-nach-einer-Episode-speichern“-Funktion hin und wieder aus Frust ihre Zähne ins Keyboard schlagen wollte, war ich begeistert: Driver macht einfach Spaß. Bei der Fahrphysik hat der Entwickler den Spagat zwischen hyperrealistisch und eingängig hervorragend hinbekommen, was Hasser puristischer Rennsimulationen in freudige Erregung versetzt. Anfängliche Befürchtungen, die Missionen könnten in ödes Abgeklappere von Streckenpunkten ausarten, verpuffen bereits nach drei oder vier Aufträgen. Driver – alles super!

Kommentar – Christian Bigge

Hätten Sie in unserer Redaktion eine Webcam installiert (Unterstehen Sie sich!), wären Sie Zeuge denkwürdiger Szenen geworden. Zunächst wären Ihnen überaus verkniffene, weil konzentrierte Visagen aufgefallen und Schweißspuren an Tastaturen und Lenkrädern. Wahrscheinlich wären Sie aufgrund hysterisch aufspringender Redakteure auch des öfteren vor Schreck zusammengezuckt. Auf jeden Fall wären Sie neugierig auf das Spiel geworden, das solche Szenen auslöste: Driver rockt und nervt zugleich. Den Satz „Dein Auto ist absolut hin“ kann ich nicht mehr hören, gleichzeitig gibt es aber kaum Befriedigenderes als eine erledigte Mission, nach der man sogar speichern darf. Die Fahrphysik ist über jeden Zweifel erhaben und so abwechslungsreiche Missionen stünden vielen Rennspielen gut zu Gesicht. Warum man uns aber einen Mehrspielermodus vorenthält, will mir nicht in mein Gangsterhirn.



Driver

Mindestens:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte, Win9x
Sinnvoll:	PII 266, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DSound(3D), Aureal A3D, EAX, Dolby S., CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	415 MB/188 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	GT Interactive
Veröffentlichung:	erhältlich
USK-Altersfreigabe:	ab 6 Jahren

Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	Action-Rennspiel
Testversion :	Master vom 21.9.99
Steuerung:	sehr gut
FFeedback:	mangelhaft
Grafik:	83%
Sound:	81%
Mehrspieler:	–%
Einzelspieler:	86%

» Dank der Auftragsvarianten mehr als nur ein Rennspiel «

Nations


Luftkampf über den Alpen. Mit der Mustang P51 kein Problem.

Packen Sie schon mal ihre lederne Fliegermütze aus: In *Nations: WWII Fighter Command* zwängen Sie sich nämlich einmal mehr in die engen Cockpits der deutschen, britischen oder amerikanischen Jäger und rütteln kräftig am Steuerknüppel. Ob Sie das Zeug zu einem Fliegeras besitzen, können Sie in drei Kampagnen á 15 Missionen und 16 verschiedenen Jägern selbst herausfinden. Die Grafik von *Nations* geht in Ordnung, kann aber keinen echten WWII-Veteranen vom Hocker reißen. Ähnliches gilt für die akustische Untermalung, die irgendwo zwischen „schlicht" und „unscheinbar" aus den Boxen kullert. Mißlungen ist vor allem die ungenaue und pfriemelige Steuerung der Flugzeuge, die den Spielspaß gekonnt ausmanövriert und *Nations* mit der Nase voraus in die Bedeutungslosigkeit krachen läßt. Bevor Sie den Schleudersitz betätigen, sollten Sie sich aber über Eines im Klaren sein: Vor den 45 langweiligen Missionen kann kein Fallschirm der Welt Sie retten.

Dirk Gooding

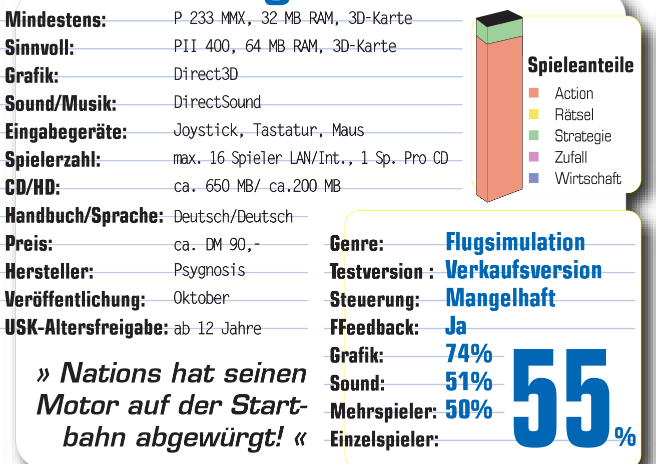
Kommentar



Dirk Gooding

Wer braucht Nations? Sicherlich, wenn Sie ein passendes Weihnachtsgeschenk für einen nervigen Zeitgenossen brauchen, kann ich Ihnen Nations durchaus empfehlen. Wenn Sie aber eine gute WWII-Flugsimulation suchen, dann warten Sie lieber noch.

Nations: Fighter Command



Mindestens:	P 233 MMX, 32 MB RAM, 3D-Karte
Sinnvoll:	PII 400, 64 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Joystick, Tastatur, Maus
Spielerzahl:	max. 16 Spieler LAN/Int., 1 Sp. Pro CD
CD/HD:	ca. 650 MB/ ca.200 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 90,-
Hersteller:	Psygnosis
Veröffentlichung:	Oktober
USK-Altersfreigabe:	ab 12 Jahre

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Flugsimulation
Testversion :	Verkaufsversion
Steuerung:	Mangelhaft
FFeedback:	Ja
Grafik:	74%
Sound:	51%
Mehrspieler:	50%
Einzelspieler:	55%

» Nations hat seinen Motor auf der Startbahn abgewürgt! «

Gelungenes Comeback

Auf ein reinrassiges Nascar-Spiel mußten die hierzulande wenigen Anhänger der brikettförmigen PS-Monster seit Nascar 2 (1996) lange warten. Doch das Warten hat sich gelohnt. Mit dem dritten Teil liefert Papyrus zwar nicht sein Meisterwerk ab, dafür aber das zur Zeit beste Nascar-Spiel.



Hier hat uns ein Konkurrent von der Strecke gedrängt. Schön zu sehen: Der aufsteigende Qualm und die Bremsspuren.

Spieler der beiden Vorgänger werden sich gleich heimisch fühlen. An dem schlichten, aber übersichtlichen Menüsystem hat sich auch beim dritten Teil nichts geändert. Wie gehabt, stehen Ihnen mit dem Simulations- und Arcade-Modus zwei Spielmodi zur Verfügung. Und auch die Spielvarianten sind nach wie vor die gleichen. Entweder absolvieren Sie ein Einzelrennen auf einem der 30 Originalkurse der 99er Meisterschaft (28 Ovalkurse, 2 Straßenkurse) oder aber Sie fahren gleich eine ganze Saison. Selbstverständlich wurde auch an die Freunde gepflegter Multiplayer-Rasereien gedacht. Sowohl im Netzwerk als auch über Sierras World Opponent Network dürfen Sie kräftig Gas geben.


Die Cockpit-Perspektive ist grafisch ziemlich trist geraten.

Fahrspaß ohne Reue

Ein Kritikpunkt des zweiten Teils war das fast schon zu realistische Fahrverhalten der Stock-Cars und die daraus resultierenden Unzulänglichkeiten der Steuerung. Dieser Schwachpunkt wurde von Papyrus konsequent beseitigt. Im Simulationsmodus bedarf es zwar nach wie vor einiger Übung, um in der Spitzengruppe mitzufahren, doch verzeiht einem die KI nun kleinere Fahrfehler. Die KI der Computergegner ist in Ordnung, mehr aber auch nicht. Ihr Fahrverhalten ist nicht immer sonderlich flexibel und so verharren sie meistens auf der Ideallinie, im Arcade-Modus hingegen sind die Computerfahrer etwas risikofreudiger und versuchen des öfteren, Sie von der Strecke zu drängeln. Wer möchte, darf an seinem Vehikel ordentlich herumschrauben. Vom Lenkradeinschlag bis zur Spoilerausrichtung darf alles verändert werden, was das Tuning-Herz höher schlagen lässt. Einsteiger werden dank zahlreicher Fahrhilfen und sehr defensiv fahrender Computergegner in den leichteren Schwierigkeitsstufen an *Nascar 3* sehr viel mehr Freude als an den Vorgängern haben. Die Grafik setzt zwar keine neuen Maßstäbe, ist aber, was Fahrzeuge und Rennstrecke betrifft, sehr detailliert. Etwas steril sind jedoch die Streckenrandobjekte und die Zuschauer ausgefallen – schade!

Christian Sauerteig

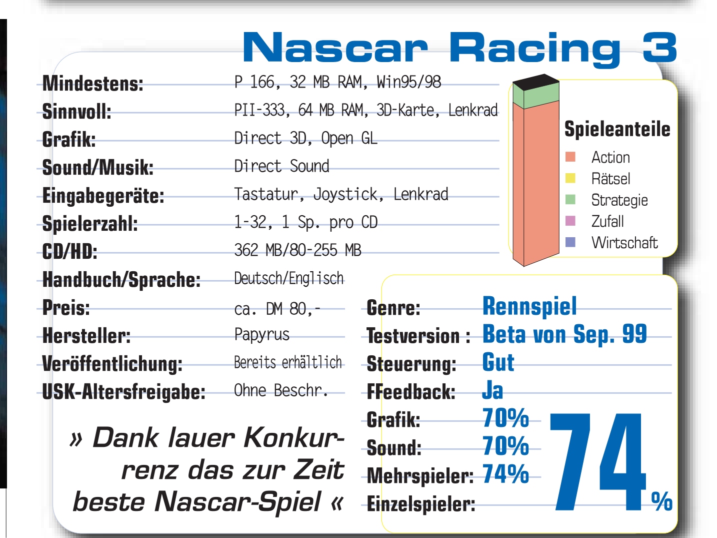
Kommentar — Christian Sauerteig



Nascar 3 ist zweifelsohne die momentan beste erhältliche Simulation der amerikanischen Rennsportserie. Was auch kein großes Kunststück ist, da die direkte Genre-Konkurrenz qualitativ nur Mittelmaß ist. In punkto Realismus und Bedienbarkeit hat Nascar 3 einen großen Schritt nach vorne gemacht und auch das ohnehin schon gute Fahrgefühl des Vorgängers wurde verbessert. Dies tröstet jedoch nicht darüber hinweg, dass sowohl die Präsentation als auch die Grafik nicht mehr ganz zeitgemäß sind.



Nascar Racing 3 bietet die originalen Fahrer-, Wagen- und Streckendaten der aktuellen 99er Saison.



Nascar Racing 3

Mindestens:	P 166, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII-333, 64 MB RAM, 3D-Karte, Lenkrad
Grafik:	Direct 3D, Open GL
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrad
Spielerzahl:	1-32, 1 Sp. pro CD
CD/HD:	362 MB/80-255 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Englisch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Papyrus
Veröffentlichung:	Bereits erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Rennspiel
Testversion:	Beta von Sep. 99
Steuerung:	Gut
FFeedback:	Ja
Grafik:	70%
Sound:	70%
Mehrspieler:	74%
Einzelspieler:	74 %

» Dank lauer Konkurrenz das zur Zeit beste Nascar-Spiel «



Otto Addo ist begehrt. Bei der Spielerauktion können Sie entscheiden, ob Sie das Mittelfeld-As der Dortmunder ziehen lassen.



Mit dem Editor können Sie Orginalnamen und -logos generieren oder einladen und das ganze Ligasystem neu zusammenstellen.

Frischzellenkur

Was kommt heraus, wenn man Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier in einen Topf schmeißt und einige Zeit in Ruhe läßt? Richtig, ein guter Fußballmanager. Das bewiesen die drei ja bereits zu Beginn dieses Jahres. An Kurt störte den ernsthaften Fan aber das kindliche Comic-Kleid und so schneiderten die drei Entwickler Ihrem Manager ein neues Gewand.

PC Action GOLD

Fakten

- Komplexer Manager mit guter Optionsfülle
- 3.200 simulierte Vereine, 65.000 Spieler mit je 50 Eigenschaftswerten
- Echtzeit-Spielberechnung, Dauer wählbar zwischen einer und zehn Minuten pro Spiel
- Bis zu vier Spiele gleichzeitig einsehbar
- Netzwerkmodus
- Gutes Hilfesystem, umfangreiche Statistiken

Am Ende der Bemühungen stand eine drastische Maßnahme: *Kurt* ist tot! Die Comicfigur wurde zu Grabe getragen und fiel der Seriosität zum Opfer. Schon der neue Name des Programms, den man sich mit freundlicher Genehmigung von der größten deutschen Fußball-Fachzeitschrift borgte, kennzeichnet die frische Zielrichtung: Fußball ist eine ernste Angelegenheit und ein Fußballmanager darf sich demnach auch nicht selbst lächerlich machen. Zwar hatte auch *Kurt* jede Menge Optionen zu bieten und bot reichlich spielerischen Tiefgang, aber offenbar hatte das dem armen Kerl aufgrund der Aufmachung kaum jemand geglaubt. Doch nun Schluß mit der Grabrede und hinein ins überarbeitete Programm. Sie beginnen Ihre Karriere wie gewohnt mit der Auswahl Ihrer Mannschaft. Starten Sie in Deutschland, können Sie jeden Verein bis hin zur Oberliga übernehmen; in den Ländern England, Italien, Spanien und Frankreich steht voreingestellt nur die oberste Spielklasse zur Verfügung. Voreingestellt? Richtig, denn mit Hilfe des Editors kreieren Sie problemlos eigene Spielklassen und begrenzen oder erweitern das Spielsystem des *Kicker Fußballmanagers*. Neue Regeln lassen sich hier ebenfalls nach Gutdünken festlegen. In Deutschland dürfen Sie natürlich auch gleich mit der

Elitetruppe von Bayern München auflaufen, sind dann finanziell gut gepolstert und haben einen Platz in der reformierten Champions League sicher. Nur auf Originalnamen müssen Sie aus Lizenzgründen verzichten, doch die Spieler und Vereine sind auch so auf den ersten Blick zu identifizieren und auf den Editor haben wir ja schon verwiesen.

Was das Herz begehrt

Schon beim ersten Programmstart wird deutlich, daß man bei Heart-Line die Kinderschuhe an den Nagel gehängt hat. Der *Kikker Fußballmanager* bietet deutlich erwachsenere, weil textlastigere Menüs, der Icon-Wirrwarr des Vorgängers wurde abgeschafft. Schaltflächen gibt's trotzdem zur Genüge, die wichtigsten sind während des ganzen Spiels am rechten Bildschirm plaziert. Hier finden sich die Buttons für die vier Obermenüs Team, Ligen, Finanzen und Verwaltung, die in jeweils bis zu fünf Untermenüs verzweigen. Damit erreichen Sie jedes Programmfeature mit höchstens zwei Mausklicks – lobenswert! Selbst Mini-Hitzfelds werden dank des aufgebohrten Funktionsumfangs des Programms kaum noch Optionen vermissen. Standards wie Transfermarkt, Trainingslager, Taktik, Börse oder Sponsorensuche sind Ehrensache, dank der jetzt umgesetzten Nachwuchsförderung und dem erweiterten Stadionausbau gelingt Heart-Line auch die Kür. Ja, nun können Sie auch Imbißbuden bauen und sogar durch einen sauteuren Flughafen die Verkehrsanbindung Ihres Teams verbessern. Wer das tat-

So spielt sich Kicker Fußballmanager

Der Spielablauf

Nachdem Sie sich für ein Team entschieden haben, fixieren Sie mit Hilfe des Kontextmenüs (Rechtsklick) wichtige Grundeinstellungen, zum Beispiel die Übertragungsdauer der Spiele oder welche Ligen Sie stets im Blick haben wollen.



Zunächst schauen Sie sich in Ihrem Verein um, bestimmen Werbepartner, bauen das Stadion aus oder verlängern Verträge, doch dann steht das erste Match an. Mit Hilfe der isometrischen 2D-Ansicht können Sie jede Aktion Ihrer Kicker verfolgen.



In der Halbzeitpause und vor jedem Spiel müssen Sie Ihr Team durch flotte Sprüche oder Drohungen motivieren. Außerdem legen Sie in diesem Schirm die individuelle Taktik jedes Akteurs fest und erfahren die aktuelle Kicker-Benotung.



Geschafft! Zum Abschluß gibt's die Elf des Tages und, wie üblich, diverse Tabellen. Auf Presseinterviews hat Heart-Line verzichtet, dafür dürfen Sie natürlich im neuesten Kicker blättern. Hier wurde soeben Chapuisat gewinnbringend verscherbelt.

Aus Eins mach´ Drei

Weniger ist mehr! Nach diesem Motto haben die Heart-Liner Ihr Menüsystem entzerrt und sich vom überladenen und unübersichtlichen Hauptbildschirm des Vorgängers *Kurt* (kleines Bild) getrennt. Einige Funktionen des alten Menüs wurden in eigene Menüs ausgegliedert. Unten sehen Sie nun den neuen Hauptbildschirm, der beim Kicker Fußballmanager Ihr wichtigster Arbeitsbildschirm sein wird.

Die Informationen für Aufstellung, Taktik und Gegneransicht bekommen Sie auf diesem Bildschirm. Nach wie vor lassen sich Spieler kinderleicht per Drag & Drop auf das Spielfeld ziehen. Ein Rechtsklick öffnet ein Kontextmenü für weitere Einstellungen. Ruht der Mauszeiger unbewegt auf einem Objekt, öffnet sich automatisch ein erklärendes Kontextmenü.

Sortier- und Anzeigefunktionen für das eigene Team

Übersicht über die wichtigsten Daten Ihres Vereins

Grafische Anzeige der Kräfteverhältnisse

Taktikeinstellungen für das nächste Spiel

Anzeige des nächsten Gegners und des Schiedsrichters

Sortier- und Anzeigefunktionen für das gegnerische Team

Variierende Anzahl von Untermenübuttons

Lieblingsposition von Emerson

Erklärendes Kontextmenü zum Spieler Emerson

Vier Menübuttons

Ihr Kader

Sortierfunktionen für die Mannschaftsteile

Schieberegler für körperlichen Einsatz

Speicherplätze für zwei mal sechs Aufstellungen

Weiter zum nächsten Spiel

Vereinsbriefkasten



Das war zuviel: Der Hauptschirm von *Kurt* vereinte Aufstellung, Taktik, Training, Transfermarkt und zahlreiche Sortierfunktionen. Auch die unselige Auswendiglernerei der Comic-Icons entfällt beim Nachfolger.



Transfermarkt und Training widmet der *Kicker Fußballmanager* ein eigenes Menü. Wenn Sie einem Ihrer Akteure ein Sondertraining verpassen wollen, ziehen Sie diesen einfach auf das Menüfeld im Trainingsbildschirm.


Neu: Bis zu vier Partien gleichzeitig können Sie sich auf dem Bildschirm „live“ anschauen.

Nahezu alle Informationen über jeden einzelnen Spieler sind sofort abrufbar.

sächlich nicht will, greift auf unterschiedlich preisgünstige Assistenten zurück, die Ihnen alle unliebsamen Aufgaben nach Bedarf abnehmen.

Gib mich die Kirsche! (Lothar Emmerich)

Wie sagte schon dereinst Adi Preißler? Genau, „entscheidend is auffen Platz“ und genau da begegnen Sie auch dem Herzstück des *Kicker Fußballmanagers*. Die Spieltage werden nicht durch vorgerenderte Filmchen in Szene gesetzt, vielmehr erleben Sie jedes Spiel Ihres Teams „live“ vor dem Monitor. Wie schon beim Vorgänger kommt bei den Matches eine 2D-Grafikengine zum Einsatz, die das Gekicke aus einer isometrischen Ansicht vor Augen führt zeigt. Spielablauf und Spielerverhalten erwecken dabei einen so lebensechten Fußball-Eindruck, daß die veraltete Pixelgrafik im Stadion nicht wirklich stört. Es ist einfach zu erfrischend, den Herren Baslar, Effanberg und Möllar bei Ihren Kapriolen zuzuschauen. Da werden wunderschöne Doppelpässe zelebriert, Bälle gnadenlos verstolpert oder nach Toren Purzelbäume geschlagen, fast wie in der samstäglichen „ran“-Sendung, nur nicht so gestochen scharf. Wenn Ihrem schon abgeschriebenen Stürmerstar in der vierten Minute der Nachspielzeit noch der Siegtreffer gelingt, dann werden Gefühle beim Manager geweckt, „wo man schwer beschreiben kann“, um der gängigen Wortwahl des Jürgen K. zu folgen. Spuren Ihre Jungs dagegen nicht wie geplant, können Sie nun ein Action-Pad aktivieren und einen Akteur damit selbst mit Hilfe von anklickbaren Pfeiltasten steuern. Zwar reagieren Ihre Jungs darauf nicht so behende wie bei einem Actionspiel, kleinere Eingriffe ins Getrete und sogar Schüsse sind aber möglich. Je nach Spielgeschehen

Kicker Fußballmanager
PRÜFSTAND

Sound & Musik

Aus sieben Musikstücken dürfen Sie Ihre Hintergrundmusik wählen. Alle Tracks sind nicht sonderlich lang und dementsprechend dudelig, zum Glück läßt sich daher auch ohne Permanent-Beschallung managern. Im Stadion bekommen Sie sachte, aber sehr differenzierte Fangesänge zu hören.

Steuerung

Hier wurde von Heart-Line am meisten herumgeschraubt und den Programmierern gebührt Respekt. Durch die Auffächerung des ehemals arg überladenen Hauptbildschirms haben Sie nun das Optionsmonster wesentlich besser im Griff. Die lästigen Trainingsicons von *Kurt* wurden durch knappe Menütexte ersetzt, gut so! Dennoch erschließt sich die Manager-Steuerung nicht von selbst, etwas Eingewöhnungszeit müssen Sie schon einplanen. Einige Optionen wie etwa die Vertragsverhandlungen erreichen Sie am leichtesten über einen Rechtsklick auf den entsprechenden Spielerkopf, was dann ein Kontextmenü öffnet - ungewöhnlich. Ärgerlich stieß uns auf, daß sich der Manager in unserer Testversion die individuellen taktischen Einstellungen („Spiele aggressiv“, „Schieße sofort“, „Bleib‘ auf deiner Position“...) nicht merkte. Es nervt, diese Anweisungen vor jedem Spiel aufs Neue geben zu müssen.

Pro & contra

- ⊕ Spieldarstellung wirkt lebensecht, wenn auch technisch veraltet
- ⊕ Kaum Optionslücken
- ⊕ Umfangreiche Statistiken
- ⊕ Gute Hilfefunktionen
- ⊕ Entzerrte Menüs für mehr Übersicht
- ⊕ Der Manager „merkt“ sich die am häufigsten benutzten Menüs
- ⊕ Geringe Hardwareanforderungen
- ⊖ Keine hohen Auflösungen möglich
- ⊖ Grafisch wenig spektakulär
- ⊖ Keine Originalnamen, aber leistungsfähiger Editor

Leistungsmerkmale

Grafisch ist der *Kicker Fußballmanager* wenig spektakulär, dafür benötigen Sie aber auch keinen Highend-Rechner. Schon ab einem P133 und 32 MB wird das Stadiontor geöffnet, richtig fix wird’s ab einem Pentium 200. Eine 3D-Karte wird nicht benötigt und auch nicht unterstützt. Die Berechnung der anderen Ligen in den eigenen Spielpausen geht insgesamt etwas schneller vonstatten als beim Vorgänger, länger als 15 Sekunden werden Sie nicht mehr arbeitslos. Mit 64 MB Arbeitsspeicher entfallen die lästigen Nachladezeiten fast völlig.

Installation

Der *Kicker Fußballmanager* verlangt 180 MB Festplattenplatz. Das ist relativ moderat, zumal sich die Ladezeiten in erträglichen Grenzen halten.

„Kicker Fußballmanager“ im Wettbewerb

	Kicker Fußballmanager	Kurt	Anstoss 2 Gold
Technik	640x480, 65.000 Farben	640x480, 65.000 Farben	640x480, 65.000 Farben
Spielszenen	komplettes Spiel, Echtzeit	komplettes Spiel, Echtzeit	Vorberechnete Ausschnitte
Internationale Wettbewerbe	alle	alle	alle
Neue Champions League	ja	nein	nein
Nationalteams	nein	nein	ja
Originalnamen	nein	nein	nein
Editor	ja	ja	ja
Eigene Ligen/ Spielzeiten kreieren	ja	ja	nein
Hallenturniere	nein	nein	ja
Jugendarbeit	ja	nein	ja
Halbzeitansprachen	ja	nein	ja

Das ist neu

Hier die wichtigsten spielerischen Neuerungen im Überblick:

- Jugendarbeit und erweiterter Stadionausbau
- Bis zu vier Spiele gleichzeitig sind „live“ darstellbar
- Ablauf eines Spieltages in zehn Geschwindigkeitsstufen
- Individuelle Taktiken und Mannschaftsmotivation
- Erweiterte Statistikfunktionen
- Netzwerkmodus für bis zu 4 Spieler


Fast 120 Statistiken können Sie abfragen. Hier wird die Zahl der Pfosten- und Lattentreffer der laufenden Saison angezeigt.


Ein Jugendspäher durchforstet die Ligen nach jungen Talenten, die Sie dann mit einem Vorvertrag an sich binden können.

verändern Sie auch die Taktik. Bei einem Vorsprung spielen Sie Konterfußball, gegen technisch schwache Teams sind permanente Kurzpässe ein probates Mittel. Tatsächlich befolgen die Balltreter diese Befehle recht willig und wenn nicht, dann hilft eine gesalzene Mannschaftsansprache in der Halbzeitpause. Jederzeit lassen sich auch aktuelle Kicker-Noten einsehen, was bei anstehenden Auswechslungen sehr hilft. Die Dauer der Liveübertragung pro Spieltag können Sie nun festlegen. Zwischen einer und zehn Minuten kann das Spektakel dauern; je länger Sie zusehen möchten, desto exakter fließen auch die Spielerstärken in die Berechnung ein.

Trau wem, schau wem

Ganz ehrlich: Sollten Sie keine Lust haben, sich die Begegnungen anzusehen, lassen Sie die Finger vom *Kicker Fußballmanager*. Es ist zu wichtig, von Zeit zu Zeit in das Geschehen auf dem Platz einzugreifen. Tun Sie das nicht, werden Sie mit schlechteren Ergebnissen leben müssen. Verzichten Sie ganz auf den Manager, dürfen Sie auch nicht in den phantastischen Statistiken stöbern, vom Programm vergebene Medaillen für besondere Leistungen einheimsen oder eines der zehn Szenarien antesten, wo Sie etwa den FC Bayern zum Triple führen müssen. Dann würde Ihnen auch einer der besten Manager der letzten Zeit entgehen, der dank seiner überarbeiteten Steuerung und trotz veralteter Optik schon nach wenigen Spieltagen jenes „sozialkontaktgefährdende“ Suchtgefühl auslöst, bei dem es jedem Zocker kalt über den Rücken läuft. Sagen Sie also nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt!

Christian Bigge

Vergleich

Aufgrund der benutzerfreundlicheren Aufmachung kann sich der Kickermanager einen Platz im Vorderfeld sichern, den Optionsmoloch *Anstoss 2* überflügelt er aber trotz der guten Spieldarstellung nicht. Knuddel-Vorgänger *Kurt* hat bei Hardcore-Strategen ausgedient, kann aber zum Budgetpreis noch Aufmerksamkeit erwecken. Bleibt abzuwarten, ob EAs Lizenzmanager *Bundesliga 2000* für Furore sorgen kann und wie gut *Anstoss 3* wirklich wird.

Anstoss 2 Gold (abgewertet)	85%
Kicker Fußballmanager	85%
Kurt (abgewertet)	80%
Bundesliga Manager 98 (abgewertet)	77%
Bundesliga 99 (abgewertet)	67%

Kommentar

Christian Sauerteig

Mit dem Kicker Fußballmanager präsentiert Heart-Line mehr als ein einfaches Update. Neben der neuen und besseren Benutzeroberfläche, mit der auch Comic-Clown Kurt beerdigt wurde, konnten mich vor allem die leicht überarbeiteten Live-Übertragungen (mit dem extrem spaßigen Action-Pad) sowie die bombastischen Statistiken überzeugen. Wer ein Herz für Fußballmanager hat, dürfte am Kicker Fußballmanager nur schwer vorbeikommen. Etwas schade finde ich, daß manche Regel-Neuerungen, wie beispielsweise die Regionalligareform, nicht berücksichtigt sind und erst manuell eingestellt werden müssen.

Kommentar

Christian Bigge

Der Kicker Fußballmanager verschafft mir bei den Spielen den ersehnten Durchblick und da stört mich nur am Rande, daß die Pixelkicker im Zeitalter der 3D-Technik wie „ewig Gestrige“ wirken. Die Zeit für Manager, die mit vorberechneten Torszenen daherkommen, erkläre ich hiermit dreisterweise für beendet. Doch „Live“-Spiele gab's auch schon bei Kurt, nicht aber die einfache Menügestaltung. Hier wurde grafisch entzerrt, was für mehr Übersicht sorgt, stundenlange Icon-Studien gehören aufgrund der textlastigeren Schaltflächen ebenfalls der Vergangenheit an – gut! Insgesamt bietet der Kicker Fußballmanager wochenlangen Spielspaß für Hardcore-Strategen und auch Kurt-Besitzer dürfen aufgrund des fairen Update-Preises von 40 Mark nicht meckern.



Kicker Fußballmanager

Mindestens:	P133, 32 MB, Win9x
Sinnvoll:	P200, 64 MB
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	12 Sp./PC; 2 Sp. Mod.; 4 Sp. Netzw.
CD/HD:	178 MB/180 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch
Preis:	ca. DM 80,- (40,-)
Hersteller:	Heart-Line/Koch M.
Veröffentlichung:	15. Oktober 1999
USK-Altersfreigabe:	ohne Beschränkung

Spieleanteile: Action, Rätsel, Strategie, Zufall, Wirtschaft

Genre:	Sportmanager
Testversion:	Beta 1.0
Steuerung:	Gut
FFeedback:	–
Grafik:	69%
Sound:	65%
Mehrspieler:	82%
Einzelspieler:	85%

» Trotz verbesserter Bedienung ein Manager für Genre-Profis «

Fußball zum Abgewöhnen

Was lange währt, wird endlich gut – sollte man zumindest meinen. Daß dieses Sprichwort nicht immer zutrifft, demonstriert Ikarion mit Hattrick! Wins eindrucksvoll, drei Jahre Entwicklungszeit reichen scheinbar nicht immer aus.



Die 3D-Spielszenen sind mit das Schlechteste, was jemals in einem Fußballmanager zu finden war. Der Spieler in der Bildmitte ist scheinbar in Ehrfurcht ergraut.

Können Sie sich noch an *Hattrick* erinnern? Dieser ziemlich ordentliche Fußballmanager heimste vor fast sechs Jahren respektable Kritiken der Fachpresse ein und galt damals als **die** Alternative zum *Bundesliga Manager* von Software 2000. Aufgrund des großen Erfolges beschloß man damals, einen zweiten Teil zu entwickeln, der speziell auf das damals neue Betriebssystem Windows 95 zugeschnitten sein sollte. Doch kurioserweise hat sich der Release immer und immer wieder verschoben, bis das fertige Spiel überraschenderweise am 1. Oktober in den Läden stand. Leider wies die Verkaufsversion aber einen Fehler auf, der das ganze Spiel unspielbar machte. Dank eines flugs nachgelieferten Patches, den Sie auf der Webseite www.hattrickwins.de finden können, stolperten die Kicker der 95er-Nachgeburt dann doch noch in ihr spielerisches Verderben.

Fakten

- Nach fast fünfjähriger Entwicklungszeit veröffentlicht
- In Echtzeit berechnete 3D-Spielszenen
- Szenariomodus
- Sport Bild als Zeitschrift im Spiel
- Editor
- Gelegentliche Interviews nach Spielende

Fast so schön wie eine Excel-Tabelle

„Im Gegensatz zu anderen Spielen des Genres hält *Hattrick! Wins* konsequent an der Designphilosophie seines erfolgreichen Vorgängers fest“, so der Pressetext. Schön und gut, doch an der fast sechs Jahre alten Grafik hätte man nun nicht unbedingt festhalten müssen. Das mit schnörkellosen acht Textbuttons ausstaffierte Menü präsentiert sich staubtrocken wie eine Tüte Mehl und versteht es schon nach wenigen Spielminuten, den Ärger der Kunden auch aufgrund merkwürdig langer „Ladezeiten“ auf sich zu ziehen. Ihre Managerkarriere dürfen Sie sowohl in der ersten und zweiten Bundesliga als auch in einer der vier Regionalligen starten. Wem das zu langweilig ist, der versucht sich an einem der x Szenarien, bei denen Sie beispielsweise den SC Köln (Originalnamen und -daten gibt es natürlich nicht, die Rechte hierfür besitzt Electronic Arts) zurück ins Oberhaus führen müssen. Vom Vorgänger übernommen wurde auch die obligatorische Zeitung, für die sogar die *Sport Bild*



Aus lizenzrechtlichen Gründen muß HW ohne Originalnamen auskommen. Aus dem FC Bayern wird der SC Bayern und aus Göttingen 05s Mittelfeldregisseur Esmir Muratovic Esmir Nuratovic.



Leider kein Scherz: Wie eine Excel-Tabelle mutet das Hauptmenü von Hattrick! Wins an.

Über die Ereignisse der aktuellen Spieltage läßt Ikarion die Sport Bild berichten.

ihren Namen hergab. Mutig, mutig, denn den dort abgedruckten Spielanalysen merkt man sofort an, daß sie mittels eines einfachen Baukastenprinzips zusammengesetzt werden. Ansonsten finden Sie alles, was es bei vergleichbaren Spielen auch gibt, vom Transfermarkt über den Stadionausbau bis hin zum einfach gestrickten Trainings-Bildschirm. *Hattrick*-Premiere feiert hingegen ein Mailsystem, vergleichbar mit dem von EAs *Bundesliga 99*. Per E-Mail werden Sie über alle vereinsrelevanten Neuigkeiten informiert, sei es über die Verletzung eines Spielers oder das Ergebnis der Vorstandswahlen. Über gelegentliche Syntax- und Parameterfehler soll man wohl hinwegsehen, hinweghören sollte man über den Spielkommentar von Gerd Rubenbauer, der seine Stimme für das vermeintliche Herzstück des Spiels hergab, die „Interaktiven 3D-Echtzeitmatches mit variablen Kameraperspektiven".

Grausames Gebolze

Klingt gut, ist aber – gelinde gesagt – dezent übertrieben. Die Darstellungsqualität der 3D-Spielszenen grenzt an eine Beleidigung moderner Beschleunigerkarten. Die pixeligen Spieler gleiten wie Ski-Langläufer über den Rasen, die Bewegungsabläufe sind hölzerner als bei Pinocchio. Lediglich die beiden Pixel-Tore lassen erahnen, was hier gespielt wird, Stadionatmosphäre kommt nicht auf. Wie bei *Kurt* dürfen Sie auch direkte Echtzeit-Taktik-Anweisungen geben, die Änderungen wirken sich jedoch kaum sichtbar aus. Egal, ob Sie mit Mann und Maus verteidigen, alles nach vorne werfen oder über die Außen spielen lassen – auf dem 3D-Rasen ist keinerlei unterschiedliche Spielweise auszumachen. Den traurigen Höhepunkt der optischen Misere markiert die Farbgebung der Spieler. Manche Ballartisten sind scheinbar vor Gram komplett ergraut (graue Haare, graue Haut), andere gelber als jeder Zeichentrick-Chinese. Gottlob lassen sich die Spielszenen im Optionsmenü deaktivieren, denn sehr viel länger als einen Spieltag kann man sich diesen Kick nicht antun. Als Alternative bietet Ikarion eine Darstellung an, bei der Sie Ihre Spieler als herumhüpfende Punkte von oben sehen – wenigstens etwas. Nach längerer Spielzeit zeigte sich, daß zumindest die Programmlogik von *Hattrick! Wins* einigermaßen zufriedenstellend arbeitet. Doch angesichts der hochkarätigen Konkurrenz vom Schlage eines *Kicker Fußballmanagers* oder *Anstoss 2*, dürfte das kaum noch jemanden interessieren.

Christian Sauerteig

Vergleich

Hattrick! Wins ist der Genre-Konkurrenz in allen Belangen unterlegen und hinkt seiner Zeit um fünf Jahre hinterher. Der Kampf um die Spitze des Genres ist voll im Gange und gänzlich anderen Sphären, zumal in Kürze auch mit Ascarons *Anstoss 3* zu rechnen ist.

Anstoss 2 Gold	85%
Kicker Fußballmanager	85%
Bundesliga Manager 98	77%
Bundesliga 99	67%
Hattrick! Wins	40%

Kommentar

Christian Sauerteig



Hattrick! Wins besitzt einige gute Ansätze, die schlechte Präsentation erstickt diese jedoch bereits nach minimaler Spielzeit im Keim. Die Grafik muß man beinahe als schlechten Witz bezeichnen, nur daß darüber wohl niemand lachen kann. Selbst der fast acht Jahre alte Bundesliga Manager Professional gibt in vielen Managerbereichen noch eine wesentlich bessere Figur ab. Bleibt die Frage, wie es zu einem solchen Super-Gau kommen konnte, um Aufklärung werden wir uns bemühen. In der augenblicklichen Form können wir Sie nur vor diesem Programm warnen, denn weniger Spielspaß gab's in diesem Genre selten für sauer verdientes Geld.



Die Bewegungsabläufe der Kicker sind eine einzige Katastrophe, wie Ski-Langläufer gleiten sie über den Rasen. Bälle sind vielfach bereits in der Luft, bevor der Spieler geschossen hat.

Hattrick! Wins

Mindestens:	P 133, 16 MB RAM, Win95/98/NT
Sinnvoll:	P 200, 32 MB RAM, 3D-Karte
Grafik:	Software, Direct Draw
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	150 MB/ca. 240 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	Ikarion
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

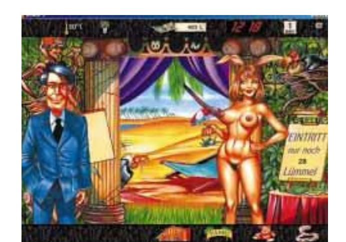
Spieleanteile
- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre:	WiSim
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Nein
Grafik:	35%
Sound:	40%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	40%

» Nicht viel mehr als ein um vier Jahre verspäteter Aprilscherz «

Ballermann Sex-Manager

Es hat wieder Biing! gemacht. Nach jahrelanger Entwicklungszeit steht seit wenigen Tagen der Nachfolger der wohl verrücktesten und sexistischsten WiSim aus deutschen Landen in den Läden. Ob Teil 2 mehr als nur viel nackte Haut zu bieten hat, lesen Sie hier und jetzt.


Unser Bikinigirl ohne Bikini zieht die Massen an.


Doktorspiele gibt es dank Krankenzimmer auch wieder.

Erfolg oder Mißerfolg definiert sich durch Ihre Kalkulation.


Bekloppte Gäste gibt es bei Biing! 2 zuhauf.

Bei *Biing! 2* mimen Sie den Manager des Ferienclubs Lollibay Inn und müssen dafür sorgen, daß ausreichend Touristen den Weg in Ihr Etablissement finden und sich nicht in den Anlagen Ihrer 17 Konkurrenten verlustieren. Ziel des Spiels ist es, einen rentablen Freizeitclub aufzubauen – mit Hotelanlage, Strand, Hallenbad, SM-Studio, Nachtklub etc. Um ausreichend Lümmel (so heißt die Währung) für den Bau eines Hotels zusammenzukriegen, müssen Sie sich zunächst mit kleineren „Vergnügungsstätten" wie einer Imbißbude, einer Spielwiese oder einer Krankenstation über Wasser halten. Je nach Ausbaustufe Ihrer Anlage heuern Sie Bikinigirls mit üppiger Oberweite, Krankenschwestern oder Hostessen an, die sich ihrer Ausbildung entsprechend gut oder schlecht um Ihre Gäste kümmern werden.

FKK per Mausklick

Wie erwartet, setzt der zweite Teil noch mehr als der erste auf den Faktor Erotik. Getreu dem Motto „Sex sells" entblößen sich sämtliche Personen auf Wunsch per Mausklick. Die größte Neuerung ist die rollenspielähnliche Personenlogik. Fast alle der 2.000 in Echtzeit simulierten Charaktere können interagieren, was vor allem mit fortschreitender Spieldauer eine sehr witzige Angelegenheit ist. So können sich Hotelgäste beispielsweise ineinander verlieben und lassen sich dann in bester Spanner-Manier bei ihrem Tun beobachten. Die Grafik ist zwar hochauflösender als die des ersten Teils, ansonsten sind die Unterschiede aber gering: Animationen sucht man noch immer mit der Lupe. Dafür hat zumindest jede der 2.000 Personen ihr individuelles Aussehen, so daß man seine Hotelgäste wiedererkennt. Eine weitere Neuerung sind die wechselnden Wetterbedingungen und Tageszeiten, die grafisch jedoch äußerst spärlich rüberkommen. Trotz einer mitdenkenden Hilfefunktion werden Anfänger wie schon beim ersten Teil ihre Probleme mit *Biing! 2* haben. Selbst in der leichtesten Schwierigkeitsstufe dauert es seine Zeit, bis man erste Erfolge verbuchen kann. Und das ist der Knackpunkt des Spiels. Richtig Spaß macht *Biing! 2* nämlich erst, wenn man die Möglichkeiten hat, eine große Hotelanlage zu errichten, und in den Genuß sämtlicher Features kommt. Doch bis dahin ist es ein ziemlich langer und für manchen Spieler sicherlich auch langweiliger Weg.

Christian Sauerteig



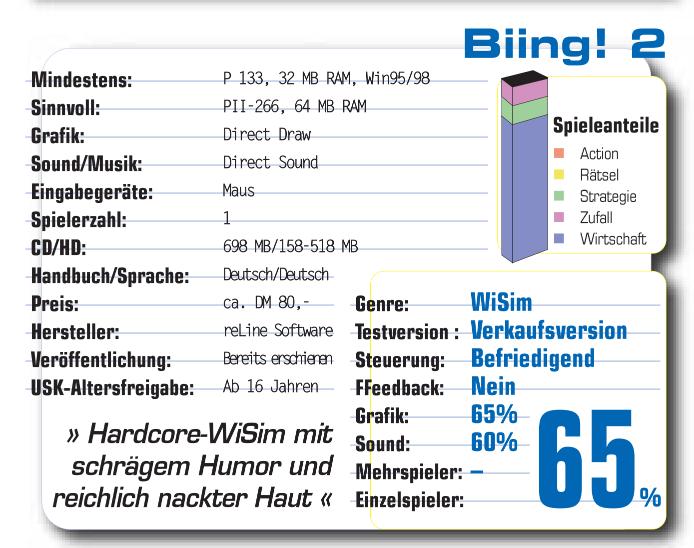
Von Ihrem Büro aus lenken Sie das Geschick Ihres Freizeitclubs. Die Ähnlichkeit zum Vorgänger ist unverkennbar.

Kommentar — Christian Sauerteig



An dem etwas altbackenen Biing! 2 werden sich vermutlich die Geister scheiden. Wer auf schrägen Humor und sexistische Sprüche steht und obendrein noch ein Faible für WiSims hat, oder gar den ersten Teil begeistert gespielt hat, ist hier goldrichtig. Gelegenheitsspieler werden mit Biing! 2 kaum ihren Spaß haben. Der Schwierigkeitsgrad ist zu hoch und bis man eine rentable Hotelanlage aufbauen kann, vergeht sehr viel Zeit, wenn man überhaupt soweit kommt und nicht schon vorher Bankrott gegangen ist.

Biing! 2



Mindestens:	P 133, 32 MB RAM, Win95/98
Sinnvoll:	PII-266, 64 MB RAM
Grafik:	Direct Draw
Sound/Musik:	Direct Sound
Eingabegeräte:	Maus
Spielerzahl:	1
CD/HD:	698 MB/158-518 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 80,-
Hersteller:	reLine Software
Veröffentlichung:	Bereits erschienen
USK-Altersfreigabe:	Ab 16 Jahren

Genre:	WiSim
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	Nein
Grafik:	65%
Sound:	60%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	65%

» Hardcore-WiSim mit schrägem Humor und reichlich nackter Haut «

Pizza Syndicate - Mission CD



Auch in Timbuktu, einer der zehn neuen Städte, dürfen Sie nun die hungrige Kundschaft beköstigen.

Zum Preis einer gut belegten Familien-Pizza serviert Software 2000 mit der Missions-CD zu *Pizza Syndicate* Nachschlag für alle virtuellen Freizeit-Mafiosi und Hobby-Pizzabäcker. An der im Ganzen schmackhaften Rezeptur des eigentlichen Spiels wurde nichts geändert, hinzu kamen zehn neue Missionen in zehn komplett neuen Städten, von Athen über Hollywood bis hin zu Seoul, wo Sie beispielsweise die Touristenmassen der Olympischen Spiele verköstigen dürfen. Mit einer Neuerung entspricht Software 2000 den Wünschen der großen Internetfangemeinde: Die selbst kreierten Pizza-Rezepte können jetzt abgespeichert und in anderen Städten verwendet und auch an Freunde oder über das Internet weitergegeben werden – sehr schön. Leider änderte Software 2000 sonst nichts am eigentlichen Spiel, so daß die fitzeligen Action-Spielchen sowie die unübersichtliche Benutzeroberfläche weiterhin etwas auf den Magen schlagen.

Christian Sauerteig

Kommentar

Christian Sauerteig

Die Missions-CD ist für begeisterte Pizza-Bäcker, die sich am normalen Spiel bereits sattgegessen haben, eine leckere Nachspeise, mehr aber auch nicht. Neben den zehn Missionen wird nicht sehr viel mehr als gar nichts Neues geboten, eine überarbeitete Benutzeroberfläche oder eine verbesserte Steuerung der Action-Spiele hätte nicht geschadet.



Pizza Syndicate - Mission CD

Mindestens:	P 166, 32MB RAM, 4xCD-ROM, Win 95/98
Sinnvoll:	P 233 MMX, 32MB RAM, 8xCD-ROM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, CD-Audio
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Spieler
CD/HD:	ca. 530 MB/ca. 140-475 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 30,-
Hersteller:	Software 2000
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschr.

Genre:	WiSim
Testversion:	Beta vom 5.9.
Steuerung:	Befriedigend
FFeedback:	-
Grafik:	72%
Sound:	71%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	76%

» Leckerer Nachschlag für Fans von Pizza Syndicate «

Gulf War



In *Gulf War* übernehmen Sie einen futuristischen M12-Hammer-Panzer und ziehen gegen zahllose Feind(trug)bilder ins Feld. Mit einer schlagkräftigen Wumme und vier verschiedenen Munitionsarten macht die Panzerhatz sogar richtig Spaß, die Gegner überzeugen wie üblich durch Masse statt Klasse, und das simple Missionsdesign ähnelt in seinem Aufbau einem Wasserstoff-Atom. Für zwischendurch ganz o.k. **dg**

Mindestens: P 166, 32 MB RAM, 3D-Karte
Technik: Glide, D3D, Direct Sound
Hersteller: 3DO
Preis: ca. DM 90,-
Genre: Actionspiel
Grafik: 69% Sound: 56%
Mehrspieler: 63% Einzelspieler: 61%

Rayman For Ever



Das kommt dabei heraus, wenn Programmierer die letzten Reste Programmcode aus den Ecken Ihres Betriebssystems kratzen. *For Ever* ist ein Add-On zu Teil 1 mit 60 neuen Levels, Mini-Spielen und anderem Schnickschnack. 1996 noch zeitgemäß, beflügeln heute Spielprinzip, Sound und Pixel-Grafik nicht mehr. Bevor Sie sich mit einer Euro-Palette Red Bull stimulieren, greifen Sie besser gleich zu *Rayman 2*. **jh**

Mindestens: P 60, 16 MB RAM, Win95
Technik: DirectDraw, DirectSound
Hersteller: Ubi Soft
Preis: ca. DM 30,-
Genre: Jump&Run
Grafik: 30% Sound: 32%
Mehrspieler: - Einzelspieler: 44%

Puzzle Bobble 2



Bub und Bob, die zwei Drachen aus dem Uralt-Spiel *Bubble Bobble*, feierten ihren Einstand neben zahlreichen Nachfolgern des Originalspiels 1993 auch als *Tetris*-Variante auf der Exoten-Konsole Neo Geo. Den zweiten von fünf *Puzzle*-Spielhallenteilen liefert Ihnen jetzt Virgin. Schießen Sie mindestens drei gleichfarbige Blasen zusammen, damit diese zerplatzen. 640x480 Maximalauflösung und eine verwaschene Optik mindern allerdings den Suchtfaktor ein wenig. **jh**

Mindestens: P 90, 12 MB RAM, Win 95/98
Technik: DirectDraw, DirectSound, CD-Audio
Hersteller: Cyberfront/Virgin Interactive
Preis: ca. 79,95 DM
Genre: Denkspiel
Grafik: 40% Sound: 31%
Mehrspieler: 79% Einzelspieler: 68%

Riding Star



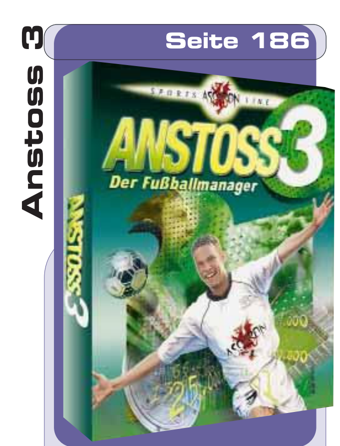
Zosse Star will geritten werden. Im Adventure-Modus lassen Sie Pferdenärrin Sarah aufsatteln und zehn Turniere bestreiten. Reiterin und Voxel-Viech sollen in den Disziplinen Dressur, Military und Springen Siegerschleifchen sammeln. Zwischendurch will Star gefüttert und gestriegelt werden. Die Grafik des „Jump&Runs" ist einfach, doch für eine Weile macht das Gehoppel sogar Spaß. Eine Alternative zu *Immenhof, Black Beauty* und Co. **cb**

Mindestens: P 100, 16 MB, Win9x
Technik: DirectDraw, DirectSound, 4 Sp. an einem PC
Hersteller: Swing Interactive/Midas Interactive
Preis: ca. DM 90,-
Genre: Sportsimulator
Grafik: 53% Sound: 55%
Mehrspieler: 60% Einzelspieler: 62%

Spielerforum

Anstoss 3

Seite 186



Endlich ist er da! Auf der Cover-CD finden Sie diesmal den exklusiven Editor von Anstoss 3. Editieren Sie Ihren Lieblingsverein und überzeugen Sie sich bereits jetzt vom gewaltigen Umfang des Hauptprogramms.

Need for Speed 4

Seite 170



Die Sport-Version des BMW 850i ziert PC-Action-Logos, hat ein überdurchschnittliches Schadensmodell und zeigt eine Liebe zum Detail, die ihresgleichen sucht. Der Fahrer wird von Werbemaskottchen Flat Eric begleitet, was zur Ausgefallenheit dieses Autos beiträgt.

Inhalt

Auf der Cover-CD

Anno 1602
Übersicht mit ca. 45 Missionen

Anstoss 2
EXKLUSIV: Der Anstoss-3-Editor

C&C 3 Tiberian Sun
TS High-Res, TS Gold: Mod zu C&C Tiberian Sun, TS ICQ Skins

Die Siedler 3
Die Multiplayer-Map des Monats „Zugzwang", Exklusiv: Die Macromedia-Flashhilfen für Die Siedler

Falcon 4.0
Das Original-Handbuch Falcon F-16

Flugsimulationen
Boeing 747-400 der Air France

Half-Life und Team Fortress
Neue Maps, der Jumbot, die Beispielmaps für Worldcraft

Meridian 59
M59 Statistik Erfassung v2.72d, Banner Creator 2.0, Mer-Cron v2.1, M59 Offline Mail Reader v2.5c, HCB's Meridian-Uhr, Weltkarte für Dark Auspices

Need for Speed 4
Drei brandheiße Wagen für NFS 4: PC Action BMW 850i, Ferrari 512 TR und Mercedes AMG 3.4 CE Spezial GT Turbo

NHL 2000
Grafik-Zusatz: Trikots des sowjetischen Teams aus dem Jahr 1980, Tips & Tricks

Quake 3 Arena
Q3A –Total Control v0.31, Quake Starter v0.73b, Game Name Builder v1.44 Patch, GLSetup v1.0.0.107, Q3Tweak 1050

StarCraft
Winamp-StarCraft-Skin, WinCorder

Unreal Tournament
Anhand zweier Videos erklären wir Ihnen den besten Weg durch die beiden Demo-Levels

Half-Life



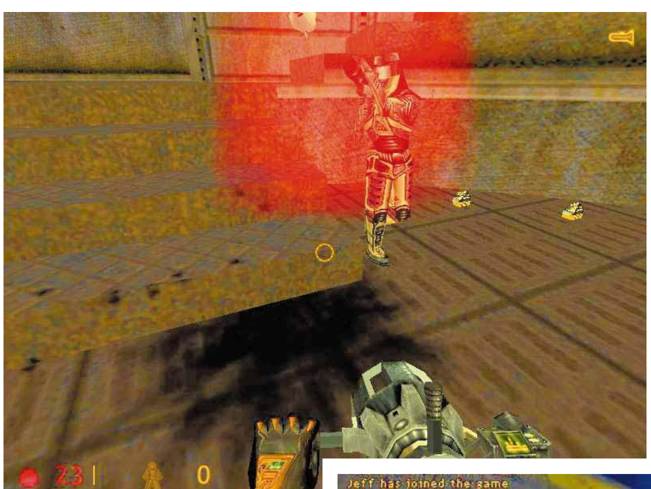
Sven Gutekunst informiert Sie über Half-Life, Team Fortress und alle anderen Zusatzprogramme.

Sven Gutekunst,
18 Jahre, IT-Systemkaufmann
http://www.blackmesa.de (Dateien für Half-Life)
www.halflife.de (News rund um Half-Life)

„Die ersten zwei Bots für Half-Life sind da – ein netter Anfang, aber ausgereift sind die Exemplare noch nicht."

Ich bau' mir eine Welt – Teil 2

In der vergangenen PC Action haben wir gezeigt, wie Sie den Worldcraft Editor konfigurieren und einen ersten Raum erstellen. Diesmal geht es darum, Räume mit einem Gang zu verbinden und eine Tür einzubauen.



Hier sehen Sie einen Bot, der den Spieler mit der Bazooka anvisiert. Der Level, in dem der Screenshot gemacht wurde, ist ein Quake-2-Level, den Sie auf der Cover-CD-Rom finden.

Gangbarer Weg

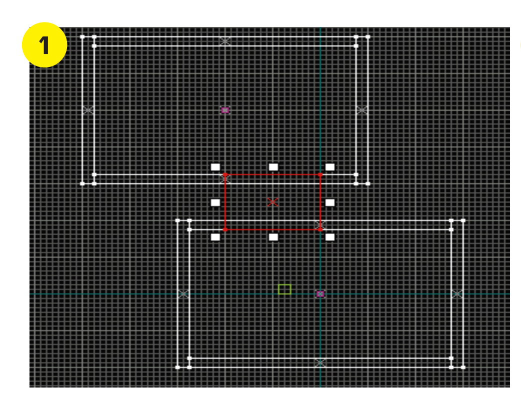
Laden Sie Ihre Karte von Teil 1 in Worldcraft und erstellen Sie einen weiteren Raum, direkt neben dem ersten. Achten Sie darauf, daß sich die beiden nicht berühren, aber auch keinen zu großen Abstand haben. Statten Sie den Raum wie den ersten mit einem Licht aus. Eine zweite Startposition benötigen wir nicht. Nun kommt der schwerste Teil, das Verbinden. Erstellen Sie mit dem „Block Tool" einen Quader, der die Größe der Verbindung zwischen den beiden Räumen hat. Er könnte so aussehen wie auf unseren Shots 1 und 2. Diesen Quader benutzen Sie als „Messer" und „schneiden" alles weg, was mit ihm in Kontakt ist (also je eine Wand der beiden Räume). Um den Schnitt auszuführen, wählen Sie den Quader und aus dem Menü „Tools" den obersten Punkt „Carve". Achten Sie darauf, daß der Block richtig sitzt und die beiden Wände an der richtigen Stelle trennt. Nun können Sie den Quader, der als Messer gedient hat, löschen. Um alles besser verstehen zu können, sollten Sie sich das Ganze aus der Nähe anschauen. Klicken Sie in das linke obere Fenster (das 3D-Fenster) und wählen Sie aus dem Menü „Views" den Punkt „3D Textured Polygons". Nun sollten Sie Ihre beiden Räume texturiert sehen. Mit den Tasten „D" und „C" können Sie zoomen und mit der Maus steuern, wenn Sie den Kameramodus mit einem Klick auf das „Camera Tool" aktivieren und die linke Maustaste drücken. Das ist gewöhnungsbedürftig. Aber nach einiger Zeit bewegen Sie sich problemlos durch den Level. Versuchen Sie sich mit Hilfe der Kamera Ihrem mit dem Quader erzeugten Aushöhlungen zu nähern. Aus der Nähe sieht das im Optimalfall so aus wie auf Screenshot 3. Nun müssen Sie versuchen, mit dem „Block Tool" für den Durchgang eine Decke, einen Boden und zwei Wände zu erstellen, was Abbildung 4 zeigt. Unbedingt beachten müssen Sie, daß Ihr Bauwerk kein sogenanntes Leck bekommt, weil die *Half-Life*-Engine damit schlecht umgehen kann. Ein Leck muß man sich folgendermaßen vorstellen: Wenn Sie Ihren Level bis oben mit Wasser füllen würden (wie ein Aquarium), darf kein einziger Tropfen nach außen sickern. Ihr Level muß also „dicht" sein. Wenn Sie einen Fehler machen, bekommen Sie beim Kompilieren eine Fehlermeldung („LEAK LEAK LEAK"). Oder Sie bemerken beim Spielen, daß die Lichter, die Sie erstellt haben, keine Wirkung zeigen – es ist überall gleich hell. Am besten, Sie testen Ihren Level. Ein Druck auf „F9" genügt.

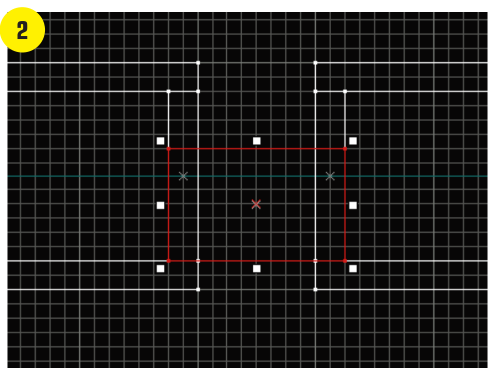
Macht hoch die Tür!

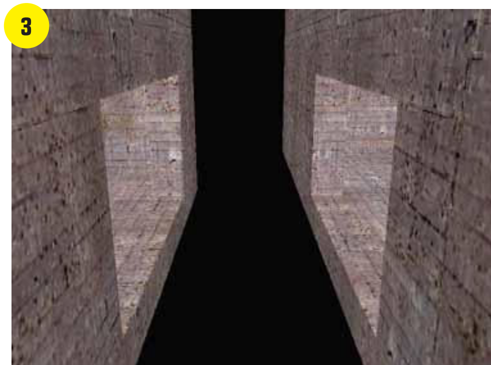
Jetzt erklären wir, wie Sie eine Tür einfügen. Die Tür ist nichts anderes als eine Wand, die sich bewegen kann und ein Geräusch von sich gibt. Diese Wand muß mit dem „Block Tool" erstellt werden. Achten Sie darauf, daß die Mauer nicht in eine Mauer des Verbindungsganges ragt, denn auch das würde später ein „LEAK" erzeugen. Suchen Sie, bevor Sie die Tür erzeugen, eine andere Textur aus. Nachdem Sie diesen ersten Schritt erledigt haben, wählen Sie den Block und erstellen aus ihm ein Entity, in-

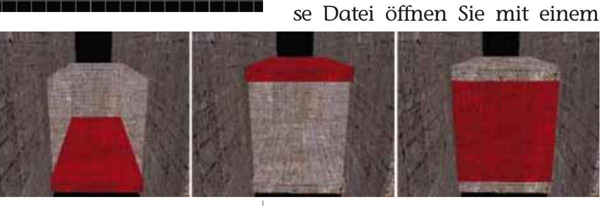


Oben links sehen Sie, daß zwei Bots in das Spiel eingestiegen sind. Hier wird unser Fachmann für das Spielerforum übrigens von einem Bot namens Yoshiki niedergemacht.













1+2 Der Quader, den Sie als Verbindung zwischen zwei Räumen erstellen, könnte aussehen wie hier (von oben und von der Seite). 3 Zwei Löcher in den beiden Räumen sind vorhanden, jetzt fehlt nur noch der verbindende Gang. 4 Mit dem sogenannten „Block Tool“ erstellen Sie für den Durchgang (von links) eine Decke, einen Boden und zwei Wände.

dem Sie „Strg + T“ drücken. In dem erscheinenden Fenster müssen Sie bei „Class“ den

Class:
func_door

Punkt „func_door“ auswählen. Unterhalb von „Class“ können Sie Einstellungen vornehmen, um die Tür an Ihre Bedürfnisse anzupassen. Hier eine Liste aller wichtigen Veränderungsmöglichkeiten:

- Speed: Gibt die Geschwindigkeit an, mit der sich die Tür bewegt.
- Move Sound: Sound, den man hört, wenn sich die Tür bewegt.
- Stop Sound: Sound, den man hört, wenn die Tür stoppt.
- Delay before close: Zeit (in Sekunden), ehe sich die Tür schließt.
- Lip: Rand, den die Tür beim Öffnen läßt (0 = Tür öffnet sich zu 100 Prozent).
- Damage inflicted when blocked: Schaden, wenn man eingeklemmt wird.

Damit sich die Tür in die richtige

Angle:
0

Richtung öffnet, müssen Sie diese bei „Angle“ angeben. Wenn sich die Tür nach oben öffnen soll, muß man im Auswahlmenü „Up“ angeben. Ansonsten sollten Sie einen rechten Winkel, also 0 (Osten), 90 (Norden), 180 (Westen) oder 270 (Süden) Grad wählen, damit sich die Tür in eine der vier Himmelsrichtungen bewegt. Per „F9“ ist testbar, ob alles funktioniert. Auf der Cover CD-Rom finden Sie einen Beispiellevel (pcaction.rmf).

Bots: Ein Mittel gegen Einsamkeit

In *Unreal* waren sie bereits integriert, in *Half-Life* nicht – Bots, computergesteuerte Spieler. Zwei Programmierer aus den USA haben jetzt den „Jumbot“ und den „Phineas Bot“ entwickelt. Es ist notwendig, daß Sie die neueste Version (1.013 – zu finden auf unserer CD 10/99) von *Half-Life* auf Ihrem System installiert haben. Ist das nicht der Fall, kann es passieren, daß der Bot nicht funktioniert. Sie führen jumbt071.zip aus (auf CD) und entpacken die Dateien in das *Half-Life*-Verzeichnis. Nun können Sie wie gewohnt starten und im Hauptmenü „Selbst erstelltes Spiel“ (Custom game) wählen. In diesem Menü gehen Sie auf „The Jumbot“ und klicken auf „Aktivieren“ (Aktivate), danach auf „Fertig“ (Done). Nun klicken Sie auf „Multiplayer“ und danach auf „LAN-Spiel“ (Lan-game). In diesem Menü erstellen Sie ein LAN-Spiel (Create Game). Es kann sein, daß Sie keinen Level zur Wahl haben. In diesem Fall klicken Sie trotzdem „OK“. *Half-Life* versucht, ein Spiel zu erstellen, findet aber keine Map und öffnet die Konsole. In dieser wenden Sie den Befehl „map MAPNAME“ an (Standardlevels finden Sie im Kasten „Maps für den Jumbot“). Mit diesem Befehl wird ein Level geladen. Jetzt geht's los! Am Anfang starten Sie und drei Bots. Sollten Ihnen drei nicht genügen, können Sie mit dem Befehl „bot_num X“, weitere ins Spiel rufen. Um andere Levels mit dem Bot spielen zu können, müssen Sie Wegpunkte definieren. Diese ermöglichen es dem Bot, „intelligent“ durch den Level zu gehen. Wegpunkte können Sie selbst generieren. Wir haben für Sie bereits einige Wegpunkte für diverse Levels auf CD gepackt. Wegpunkte sind immer mit der Endung „jrf“ abgespeichert. Die Wegpunkte kopieren Sie im Jumbot-Verzeichnis in das „wpfiles“-Verzeichnis. Die entsprechenden Levels kopieren Sie in das „maps“-Verzeichnis im Jumbot-Verzeichnis. Der Bot ist in der Lage, mit Ihnen zu „sprechen“. Standardmäßig ist der Bot Amerikaner. Aber mit einem Trick kann er Deutsch. Dazu müssen Sie in das *Half-Life*-Verzeichnis wechseln und in das „Jumbot“-Verzeichnis gehen. Hier finden Sie eine Datei mit dem Namen „Jumbot.cfg“. Diese Datei öffnen Sie mit einem Editor wie dem MS-DOS Editor oder dem Notepad. Nach dem Öffnen der Datei suchen Sie den Eintrag „chatfile“, den Sie in Zeile 21 finden. Hinter diesem Eintrag steht standardmäßig „botchat.cfg“. Dies müssen Sie in „german_botchat.cfg“ ändern. Damit der Bot während des Spiels sprechen kann, müssen Sie in der 23. Zeile die Variable „botchat“ von „0“ auf „1“ setzen. Weitere Tips und Befehle finden Sie auf der Cover CD-Rom.



Maps für den Jumbot

Liste aller Standardmaps, die Sie mit dem Jumbot spielen können:
boot_camp
bounce
datacore
frenzy
stalkyard
subtransit

Auf der Cover-CD

Nie mehr allein zu Haus'
Neue Karten, der Jumbot und zugehörige Wegpunkte:
clown.zip
rustmill.zip
q2dm1.zip
jumbt071.zip
waypoints.zip

Tips und Tricks zum Jumbot
Wie Sie selbst Wegpunkte erstellen können und mehr:
jumbot.htm

Worldcraft-Workshop
Ein Beispiel für eine selbsterstellte Karte:
pcaction.rmf

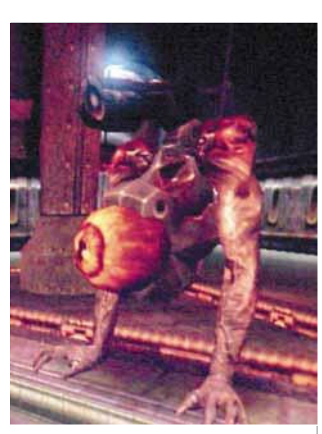
Quake 3 Arena



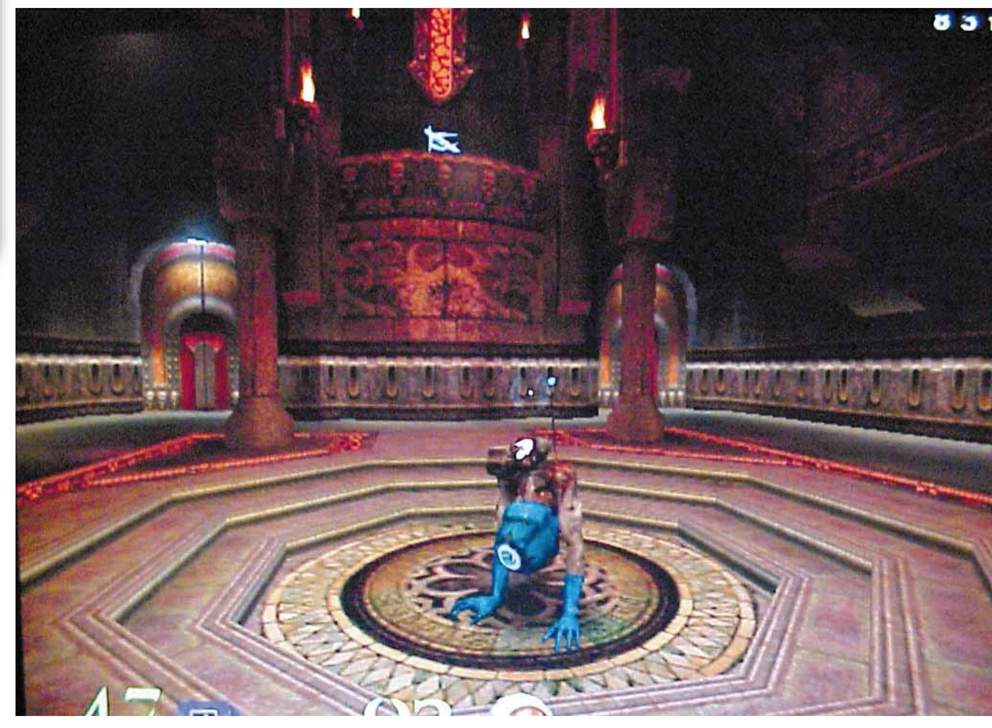
Als „Aeon“ ist Christoph einer der Veteranen in der Onlinespiel-Szene. Er versorgt Sie mit allem Wissenswerten um Q3 Arena.

Christoph Loewe,
30 Jahre, Doktorand
http://www.quake3arena.de

„Mich faszinieren die Möglichkeiten der Q3-Technologie immer wieder. Besonders der kommende Action Title F.A.K.K.².“



Der neue „Orbb“-Bot



Die Palette der Q3Arena-Modelle stellt jede Jahrmarkt-Geisterbahn in den Schatten.



Auf der Cover-CD

Q3A –Total Control v0.31
Key Binder, Verbindsungsoptimierer, Server Starter & Config Editor.
Q3aTotalControl31.zip
Quake Starter v0.73b
Komfortables Frontend zu q3test.
QuakeStarter-v0.73b.zip
Game Name Builder v1.44 Patch
Bunte Namen für Q3test, Quake, QW und HexenWorld.
gnbp144.exe, gnb132sw.exe
GLSetup v1.0.0.107
Grafiktreiber Update Utility.
glsetup-1.0.0.107.exe
Q3Tweak 1050
Front-end und Tuning Tool für q3test.
Q3Tweak-1050-Full.exe

Der nächste Q3test

Nach Angaben von Programmierer Graeme Devine wird q3test 1.09 folgendes enthalten: Zunächst wurde der HUD für das CTF Teamplay stark erweitert. Die gelben Dreiecke über den gegnerischen Spielerköpfen sind nun nur noch bei den eigenen Mitspielern zu sehen, denn zuvor war es zu leicht die Gegner anhand dieses „Schildes“ zu erkennen. Wenn gegen Bots gespielt wird, möchte man natürlich auch wissen, wie gut man ist. id plant daher ein „Ladder“-System in das Spiel einzubauen. Inwieweit so ein Bewertungssystem im nächsten Test zu finden sein wird, ist allerdings noch nicht entschieden. Der im Q3test eingebaute „Server Browser“ wird es nun viel einfacher machen, nach Schlüsselworten und Spielmodi zu suchen.

Neue Monster und Maps

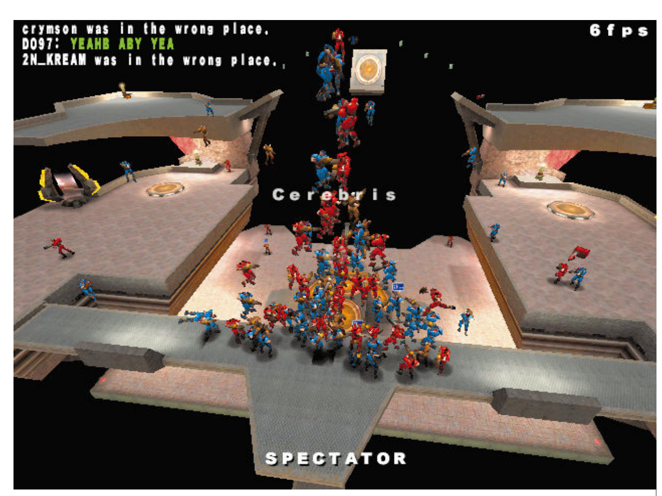
Online-Redakteur Loonyboi von *www.Bluesnews.com* fuhr durch den Südwesten der USA im *Q3A*-Bus umher und berichtete in seinem Tagebuch über die Geschehnisse an Bord dieser rollenden LAN-Party. Für uns besonders interessant sind die neuen Bilder zu *Q3A*. Zunächst ist da das einäugige Monster namens „Orbb“, welches dem Spieler als Bot entgegentreten wird. Bewaffnet ist es wahlweise mit Plasma- oder Railgun. Ein weibliches Spielermodel namens „Athena“ wird mit von der Partie sein. Ähnlichkeiten mit einem Modell aus dem *Q3A*-Vorgängerspiel sind sicherlich rein zufällig. Wirklich beeindruckend sind allerdings die Bilder von den neuen Maps. Die achteckige Arena, umrahmt von Lava, zeigt einmal wieder eindrucksvoll, was in der *Q3*-Engine noch steckt.

Besser Spielen ... nur wie ?

Team Abuse's Q3Tourney Guide
http://www.teamabuse.com/q3tourney.html
Eine Sammlung an Tips und Strategien zu Q3tourney.
MapZone's Q3Tourney Guide
http://mapzone.gamedesign.net/strat_Q3tourney.shtml
Fortgeschrittene Spielstrategien für Q3tourney.
DeathMatch 101
http://www.planetquake.com/deathmatch101/q3t/guide.asp
Eine kompakte Q3Test-Death-Match Anleitung.
„GodLike: The Q3A Strategy Guide for Quad Gods“
http://quake3.4mg.com/
Q3test-Tips aufbereitet für Anfänger, Fortgeschrittene und Profis.



Salto mortale... Sarge übt sich gerade im Salto rückwärts.



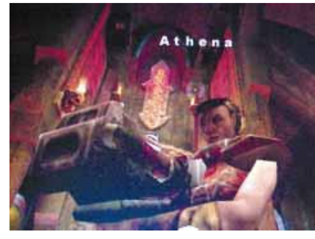
Multiplayer extrem: Die menschliche Pyradmide in Q3test2.



Visor: „Baby, why do we fight so?" Slash: „Oh shut up and kiss me." Die ersten Q3Arena-Artworks versprechen heiße Zeiten.

Sind Aliase Schummelei?

Auf der QuakeCon antworte ids John Carmack auf die Frage, warum in Q3test das „alias"-Kommando nicht funktioniert, daß er diese ganze Alias-Programmiererei für Schummelei hält. Daher wird es wohl keinen „alias"-Befehl in *Q3A* geben. Die Problematik: Einige der besseren Spieler verwendeten Aliase, um sich einen Vorteil gegenüber andren Spielern zu verschaffen. Dies will Carmack nun unterbinden. Es gab aber einige nette „harmlose" Anwendungen für Aliase, z. B. den sogenannten „Cycle-Alias". Eine Taste konnte so durch mehrfaches Drücken jedesmal eine andere Nachricht an die werten Mitspieler schicken wie „Hi", „Wink" oder „Fuchtel". Offenbar wird die Programmierbarkeit von *Q3A* langsam unheimlich und id will dafür Sorge tragen, daß allen Spielern eine faire Chance gegeben wird, sich im Mehrspielermodus im Netz zu bewähren.



„Athena" ist zu allem bereit!



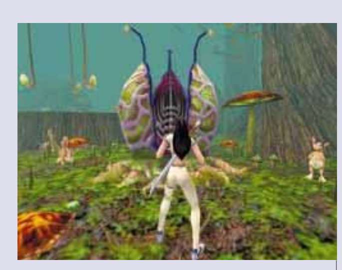
Ein D-Marine feuert in der Map „Edge" seine Plasmagun.

Q3-Technologie Inside

Neben dem „reinen" Mehrspielerspiel *Q3A*, das für Auseinandersetzungen im Internet gedacht ist, gibt es noch einige andere Spiele, welche die *Q3*-Technologie lizenziert haben, um etwas völlig Neues daraus zu machen. Für Einzelspieler ausgelegt sind:

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Ritual Entertainment (www.ritual.com) arbeitet an einem Actionspiel für Erwachsene, basierend auf dem Comicbuch „Heavy Metal". Unglaubliche Animationen, massig Action, ein finsterer Oberböser und die gutgebaute weibliche Heldin Julia sind Markenzeichen von *F.A.K.K.2*. Das Spiel von Ritual versteht sich als Fortsetzung zum Kinofilm und spielt etwa 30 Jahre später mit einer energiegeladenen „mutierten" Fantasy/Science-Fiction-Geschichte. PC-Besitzer kämpfen sich als Julia in der Verfolgerperspektive durch eine skurrile Welt. Besonderheit: Die Amazone wird dabei in der einen Hand immer eine Nahkampfwaffe halten können und in der anderen eine Projektilwaffe.
Info: http://www.fakkyou.com, Preview: http://www.quake3arena.de,
Veröffentlichung: 2000.



Julia bahnt sich ihren Weg durch die Sümpfe.

Star Trek Voyager – Elite Force

Raven Software (www.ravensoft.com) arbeitet nach *Heretic* und *Hexen* nun mit *Star Trek*-Lizenz an einem Action-Spiel zur TV-Serie *Star Trek Voyager*. Das Ergebnis: *Voyager Elite Force*. In der Ich-Perspektive spielen Sie in der Rolle eines Mitglieds des Hazard Teams. Ihre Aufgabe ist es, die Voyager aus den Fängen der Borg zurückzuerobern. In einigen der vielen Missionen stehen Ihnen Tuvoc und Seven of Nine zur Seite. Etwa 80% der Voyager werden im Spiel begehbar sein.
Info: http://www.raven-games.com, Veröffentlichung: 2. Quartal 2000.



Die Brücke der Voyager.

American McGee's Alice

Rogue Entertainment (www.rogue-ent.com) und Electronic Arts (alice.ea.com) entwickeln eine düstere „dreidimensionale" Version von Lewis Carrolls *Alice im Wunderland*. In der Verfolgerperspektive steuert der Spieler Alice durch eine bizarre Märchenwelt, in welcher Sie die böse Herzdame besiegen und das Wunderland wieder heil verlassen müssen. Auch einen Mehrspielermodus aus der Ich-Perspektive wird es geben. American McGee, ehemals Leveldesigner bei id, steht hinter diesem neuen Projekt. Bisher sind leider nur wenig Informationen verfügbar.
Info: http://alice.ea.com
Veröffentlichung: Ende 2000.



Konzeptskizze zu Alice

Die Konsolen-Kommandos von Q3test 1.08

Trendkill.net
http://www.trendkill.net/console_commands.html
Aktuelle und ausführliche Liste der Kommandos.

Q3Center
http://www.q3center.com/console/
Stellt die Unterschiede zwischen Q3test 1.05 und 1.08 heraus.

The Engineering Room
http://www.captured.com/engr/
Die Q3test 1.08 „Client Variable"-Liste.

Unreal Tournament

Unser Experte Dominik Haubrich informiert über die *Unreal*-Szene und sammelt für Sie Tips und Tricks von Profis.

Dominik Haubrich
alias WiZZårÐ
21 Jahre, Student Wirtschaftsinformatik
ÛnrealÑèt ÐeutschlanÐ
http://www.UnrealNet.DE
Feedback bitte an:
Wizzard@UnrealNet.DE

„Das Ereignis des Monats war für mich, wie könnte es anderes sein, die Veröffentlichung der Unreal Tournament-Demoversion. Die dadurch entstandene Masseneuphorie läßt sich wohl ziemlich passend mit Hilfe des folgenden Satzes auf den Punkt bringen: „Sie kamen, sie sahen, sie spielten."



Graffitissimo! An der Tempelmauer der Domination-Karte „Tomb of Sesmar" können Sie wunderbar ihre virtuellen Hundemarken setzen. Leider verschwinden selbige zugunsten der Performance wieder.

Die Erlösung

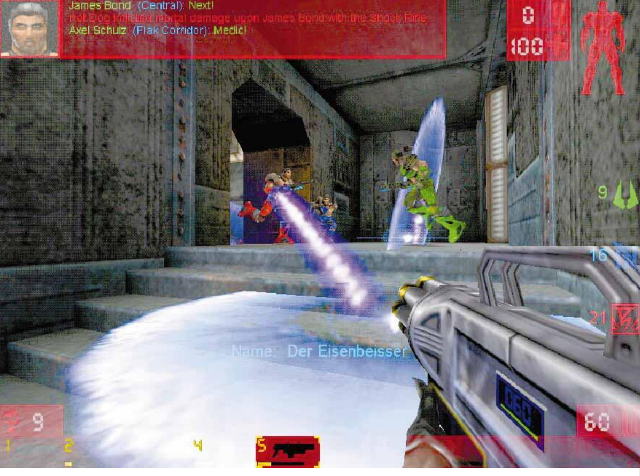
Am Freitag, dem 17.09.99 ging für viele *Unreal*-Fans ein lang gehegter Wunsch in Erfüllung: die Veröffentlichung der *Unreal Tournament*-Demo durch Epic-Games. Zwar konnte man die Demo zunächst nur mit einer 3dfx-Karte spielen, doch das änderte nichts an der Begeisterung im alteingesessenen *Unreal*-Lager. Auch Anhänger von *Half-Life, Quake3A* oder anderen Shootern waren durchaus angetan von der exzellenten Spielbarkeit der Demo. Mit ziemlich genau 50 MB schlägt sie beim Internet-Download zu Buche, entpackt entfaltet sie sich auf knappe 95 MB. Dem Paket gehören standardmäßig sechs verschiedene Waffen an, als da wären: Rocketlauncher, Minigun, Pulse Gun, Shockrifle, Enforcer und Impact Hammer. Im Hinblick auf die Finalversion ist dies immerhin gut die Hälfte des verfügbaren Waffenarsenals. Mit den vier erstgenannten Waffen kann man sehr rasch zum Erfolg kommen, das erleichtert den Einstieg und sorgt für die nötige Anfangsmotivation. Man sollte auch nicht außer acht lassen, daß jede Waffe über mindestens zwei Feuermodi verfügt, die sich in Gebrauch und Wirkung teilweise gravierend voneinander unterscheiden. In die Kategorie „Hilfswerkzeug" kann man den Translocator einordnen, der zur besseren Fortbewegung konzipiert wurde. Mit seiner Hilfe kann sich der Spieler an schlecht zugängliche Positionen eines Levels beamen.

Offenbarungen?

Was wäre ein aktueller 3D-Shooter ohne seine diversen Spiel-Modi? Die Frage kann am Beispiel von *UT* mit Leichtigkeit beantworten werden: Vier unterschiedliche Mehrspielervarianten sind der Demoversion beigelegt, zum einen der bei *Unreal*-Fans immer hoch im Kurs stehende Deathmatch-Modus, der keinerlei Ansprüche an ein taktisches Team-Vorgehen stellt, sondern bei dem allein Durchschlagskraft und Stehvermögen des Einzelspielers den Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage ausma-



Das InstaGibDeathmatch, die kompromißlose Spielart des herkömmlichen Deathmatch-Modus. In dieser Kampfszene bezieht Axel Schulz wohl gerade seine definiv letzten Prügel... adios!



Eiertanz auf der Karte „DmPhobos": Knallharte Kampf-Action ist in diesem Teamgame mit drei verschiedenen Mannschaften angesagt. Der Eisenbeißer beißt wohl gleich ins Gras ... guten Appetit.

chen. Das Prinzip ist zwar altbewährt, aber langfristig nicht attraktiv genug für die breite Masse. Der Wegbegleiter des „Deathmatch“ ist das klassische „Teamgame“, welches in der Gunst vieler Spieler und Clans ähnlich weit oben steht, daher ist diese Variation des „Deathmatch“ natürlich auch mit von der Partie. Wer noch mehr auf Strategie und taktisches Geschick setzt, dem kommt sicherlich der Modus „Capture-the-Flag“ entgegen. Da der Begriff „Capture-the-Flag“ (kurz CTF) mittlerweile zum Standardvokabular der Anhänger des 3D-Genres zählen dürfte, verzichte ich an dieser Stelle auf eine detailliertere Schilderung. Der letzte Modus im Bunde nennt sich „Domination“. Im Zusammenhang mit einem Computerspiel dürfte dieser Begriff der breiten Masse unseres Leservolkes grübelnde Falten auf die Stirn werfen. Der nebenstehende Kasten „Der Spielmodus ‚Domination‘“ sollte diesbezüglich Abhilfe schaffen.

Es geht auch anders

Nicht unerheblich aufgewertet werden die vier beschriebenen Spielmodi durch die sogenannten Mutatoren, die optional einsetzbar den Rahmen eines jeden Spiels festlegen können. So kann man beispielsweise vor einem Match bestimmen, ob im späteren Verlauf Schwerelosigkeit vorherrschen soll, ob alle Waffen durch den Raketenwerfer, die Shockrifle oder aber die Pulse Gun ersetzt werden sollen etc. Mittlerweile sind eine Reihe verschiedenster Mutatoren erschienen, da Hersteller EpicGames unabhängigen Mod-Entwicklern grünes Licht zur Veröffentlichung seiner Produkte erteilt hat. Die oftmals nur wenige Kilobytes kleinen Mutatoren finden Sie in einer nahezu kompletten Auswahl auf der gutsortierten Dateisektion von http://www.unrealnet.de. Die *UT*-Demo würde ihren Namen nicht gerecht werden, wenn sie keinen Vorgeschmack auf die über 50 (!) verschiedenen Levels der Finalversion liefern würde: So sind bei den sechs mitgelieferten Karten zwar nicht die absoluten Highlights dabei, die man als potentieller Kunde in spe zu erwarten hat, guter Durchschnitt sind sie allemal allerdings. Zu den Eigenarten der jeweiligen Karten äußere ich mich gezielt in der nächsten Ausgabe, mit dabei sind dann auch wieder die kartenspezifischen Tips und Tricks für Neueinsteiger und Fortgeschrittene ...


Die anfliegenden Raketen werden gleich ziemlich unangenehm. Vier Stück hält selbst der abgebrühteste Hardcore-Unrealer nicht aus.



Hier schießt der Chef selbst. Glücklicherweise ist die ASMD-Kombination nicht mehr die einzige brauchbare Waffe im Spiel.

Der Spielmodus „Domination“

Das Spielziel bei „Domination“ ist es, die anfangs mit einem „X“ gekennzeichneten Kontrollpunkte auf der Karte einzunehmen (es sind stets drei davon enthalten) und diese dann bestmöglich gegen die Angriffe der gegnerischen Mannschaft zu verteidigen. Für jeden von Ihrem Team kontrollierten Checkpoint erhalten Sie im Abstand von wenigen Sekunden einen zusätzlichen Zähler, genausoviel, wie man für einen erfolgreichen Abschuß erhält. Sollten Sie es mit Ihren Mannen schaffen, zwei oder gar drei dieser Positionen gleichzeitig in Beschlag zu nehmen, summieren sich die Gesamtpunkte Ihrer Mannschaft natürlich wesentlich schneller. Siegreich ist das Team, welches als erstes die vorher angegebene Punktegrenze überschreitet, in dem Fall kann das Spiel von neuem beginnen. Eine gut funktionierende Koordination Ihrer Mitspieler über das komfortable UT-Sprachmenü ist bei „Domination“ das Erfolgsrezept schlechthin, denn was bringt es Ihnen, wenn Sie einen Gegner nach dem anderen ins Jenseits befördern und sich in der Zwischenzeit die Mehrheit der Kontrollpunkte in feindlicher Hand befinden? Es ist sogar möglich, Topscorer Ihrer Mannschaft zu werden, ohne einen einzigen Abschuß beigetragen zu haben: Erobern Sie einfach so oft wie nur möglich einen der drei Checkpoints, die im Anschluß daraus resultierenden Punkte werden Ihnen und damit dem gesamten Team gutgeschrieben ...



Wer sich zu weit von den Hochhaustürmen auf der Karte „DM-Morpheus“ entfernt, der darf sich sodann auf einen spektakulär ins Szene gesetzten Gratisfall ins Nirvana freuen.

Diablo 2



Andreas Philipp ist passionierter Diablo-Fan, kennt sich aber auch mit allen vergleichbaren Spielen besonders gut aus.

Andreas „Bryionak" Philipp,
33 Jahre, kfm. Angestellter
http://d2wt.gamesmania.com

„Ich freue mich jetzt schon auf einen heißen Rollenspiel-Winter mit Spielen wie Diablo 2, Vampire und Revenant. Endlich tut sich wieder was in dem Genre."



Hier ist einiges im Gange. Im oberen linken Bereich können Sie erkennen, ob Ihre Mitstreiter der Situation noch gewachsen sind.



Die Automap zeigt Gebäude, Mauern und den Aufenthaltsort der wichtigen NPCs.



Die Amazone aktiviert einen Waypoint, zu dem sie sich wieder teleportieren kann.

Transportwesen

Davon abgesehen, daß Sie die ganze Welt auch zu Fuß betreten können, gibt es weiterhin Town Portals, die mittels Schriftrolle erschaffen werden und zum Transport in die jeweilige Stadt dienen. Zudem gibt es sogenannte Waypoints. Berührt die Spielfigur einen der Waypoints, wird dieser aktiviert. Bei erneutem Besuch können Sie sofort zu einem anderen Waypoint, den Sie bereits besucht haben, springen. Diese praktische Einrichtung dient aber nicht nur dem Transport, sondern auch als Savegame für den Multiplayer-Betrieb. Da es aus Platzgründen auf den Battle.net-Servern nicht möglich ist, komplette Games abzuspeichern, dienen die Waypoints als Ersatz. Alle besuchten Waypoints werden zusammen mit den Charakter-Daten auf den Servern gesichert. Beim Start eines neuen Spieles wird die Spielwelt neu generiert, Sie können aber an jedem Waypoint, den Sie in einem anderen Spiel besucht haben, beginnen.

Gold und Potions

Geld ist knapp, erlegte Monster haben kaum Beute bei sich. Mehr denn je müssen Sie Items sammeln und verkaufen, wenn Sie finanziell auf einen grünen Zweig kommen wollen. Tränke sind selten, dafür steht allen Charakteren von Anfang an der nützliche Convert-Skill zur Verfügung: Gelegentlich fällt ein Körperteil eines getöteten Monsters zu Boden, das Sie aufsammeln können. In Ihrem Inventar können Sie durch den Convert-Skill Körperteile in einen Gegenstand verwandeln. So werden Herzen zu Healing Potions, Hirne zu Mana Potions und Wirbelsäulen zu Pfeilen. Der Barbar verfügt übrigens über den Skill „Find Heart", der die Wahrscheinlichkeit erhöht, daß ein getötetes Monster ein Herz fallen läßt. Ein großer Vorteil, denn über einen Healing-Spell wie bei *Diablo* verfügt keiner der Charaktere. Ein weiteres Feature ist neu: Sie dürfen in Städten Gegenstände lagern. Hierzu gibt es eine Truhe mit einem Mini-Inventar und 8x4 Feldern, die nur Ihnen zugänglich ist.

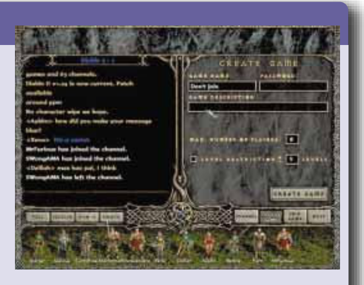
Viel Feind, viel Ehr

Die Gegner sind zahlreich, wenn ich auch den Eindruck hatte, daß zumindest im ersten Akt die Vielfalt etwas zu wünschen übrig läßt. Aber keine Sorge, Stieg Hedlund versicherte mir, daß an die 100 Monsterklassen in etwa 300 Varianten existieren. Selbst schwache Gegner wurden biestig, wenn sie ihre Bosse dabei haben. Es ist deprimierend, wenn man einen „Fallen" nach dem anderen umhaut und ein paar Meter weiter ein Schamane steht, der die Erschlagenen wiederbelebt. Was tun? Natürlich den Schamanen zuerst umlegen, aber auch das ist nicht so einfach, da dieser wiederum seine Untergebenen in Massen um sich schart. Zumindest im ersten Akt sind die Gegner nicht die hellsten, aber die Masse macht's. Optional steht für hartgesottene Spieler der neue Hardcoremodus zur Verfügung, in dem Ihr Charakter nach seinem Tod nicht wiederbelebt wird. Für Turniere dürfte sich das als nützliche Einstellung erweisen.



Der Handel: Rechts sehen Sie Ihr eigenes Inventar, links das Angebot des Händlers. Mittels einfachen Drag&Drop können Sie hier Ihre Ausrüstung oder Ihre Kasse aufstocken.

Battle.net



Das Battle.net boomt. Die Anzahl der Accounts hat sich mittlerweile auf 4,5 Millionen erhöht. Bis zu 70.000 Spieler gleichzeitig führen am Tag 1,3 Millionen Spiele durch. Allein in Korea werden an einem Tag fast 700.000 *Starcraft*-Runden gestartet. Blizzard will dem durch weitere Server in Europa und Asien Rechnung tragen. Die Ausgaben für den Betrieb der Server werden allein durch die Einnahmen aus der Bannerwerbung gedeckt, somit wird das Battle.net auch weiterhin kostenlos bleiben. Spielbar sind derzeit *Diablo*, *Starcraft*, *Brood War* und *Warcraft 2*, Ende des Jahres *Diablo 2* und nächstes Jahr dann auch *Warcraft 3*.

Baldur's Gate



Andreas Bytzek ist fanatischer Rollenspieler, der Sie mit den letzten Infos rund um AD&D und Baldur's Gate versorgt.

Andreas „Kahless" Bytzek
22 Jahre, System-Administrator
http://baldur.gamesmania.com

„Ich hoffe sehr, daß Interplay mit der Entscheidung, Icewind Dale als Stand-alone-Produkt zu veröffentlichen nicht nur das schnelle Geld sucht, sondern an die Qualität von Baldur's Gate heranreicht. Bis jetzt sieht es ganz gut aus."



Achten Sie auf die perspektivisch korrekte Darstellung und Beleuchtung der Wände.



Die Charaktere haben den riesige Zyklop erledigt.



Ein gigantischer Käfer greift die Gruppe an.

Baldur's-Gate-2 Entwicklung gestoppt

Interplay hat sich entschlossen, die Arbeiten an *Baldur's Gate 2* vorerst auf Eis zu legen. Stattdessen strickt man das zweite Add-On für *Baldur's Gate* in ein vollwertiges Rollenspiel mit dem Namen *Icewind Dale* um. Ob trotzdem noch ein Add-On erscheinen wird, ist noch unklar. *Icewind Dale* nutzt die Regeln der zweiten *AD&D*-Edition und basiert auf einer verbesserten Version der *Baldur's Gate*-Engine, die auch 3D-Karten unterstützen soll. Entwickelt wird das Spiel von den *Fallout 2*-Programmierern, in Zusammenarbeit mit dem *Planescape: Torment*-Team. Das neue Abenteuer in den Vergessenen Welten bringt Sie zum Rückgrat der Welt, nahe dem Eiswind-Tal. Dort warten Außenwelt-Szenarios und vor allem zahllose Dungeons auf Sie. Das ganze Spiel soll actionlastiger und damit auch multiplayerfreundlicher als *Baldur's Gate* werden, aber trotzdem kein *Diablo*-Klon sein. Die Palette der Gegenden reicht dabei vom eisigen Bergpaß über Elfenruinen bis zu Tunneln durch riesige Gletscher. Am Anfang des Spiels können Sie sich Ihre eigene sechsköpfige Gruppe erstellen. Unterwegs treffen Sie auf NPCs, von denen sich einige Ihrer Party eventuell kurzfristig anschließen. Es ist nicht möglich, den eigenen Charakter aus *Baldur's Gate* zu importieren. Ihre Helden können wahrscheinlich bis in Level 15 aufsteigen und dabei neue Fertigkeiten und mächtigere Zaubersprüche erlernen. Außerdem gibt es mehr magische Waffen. Die über 50 neuen Monster sind in ihren Größenverhältnissen zu den Helden deutlich realistischer. Erscheinen soll das aufgepeppte Monstermetzeln im ersten Halbjahr 2000.

Neverwinter Nights-Module

Neverwinter Nights ist ein modular aufgebautes Rollenspiel, wobei Sie in jedem Modul ein anderes Abenteuer erleben. Mit seinen 28 Modulen bietet *Neverwinter Nights* dem durchschnittlichen Spieler über 100 Stunden Spielspaß. Für ein Online-Rollenspiel wäre das natürlich noch etwas mager. Deshalb ist es möglich, mit dem mitgelieferten Editor eigene Module zu erstellen. Der Kreativität der Spieler ist es also überlassen, eine wahrscheinlich riesige Menge an Modulen zu erstellen. Um nicht nur die echten Freaks anzusprechen, hat der Editor verschiedene Detailstufen eingebaut. Im einfachsten Modus beantwortet der Benutzer einen Fragenkatalog, und der Editor erstellt nach diesen Angaben das Modul. In der zweiten Stufe kann man Karten einladen oder selbst erstellen und die NPC's und Monster positionieren. In der höchsten Detailstufe sind der eigenen Phantasie kaum noch Grenzen gesetzt. Von der Erschaffung eigener Monster bis zum Erstellen von neuen Waffen und Items ist alles möglich.

Baldur's Gate im Internet

baldur.gamesmania.com	Die inoffizielle *Baldur's Gate*-Page
www.baldursgate.de	Baldur's Gate – The Dungeon
www.bgchronicles.com	Baldur's Gate Chronicles
www.interplay.com/bgate/	Offizielle *Baldur's Gate*-Seite
www.interplay.com/bgtales/	Offizielle *Tales of the Sword Coast*-Seite

EverQuest

Ricardo F. Luque ist seit dem Betatest begeisterter EverQuest-Spieler, fanatischer Wizard und Newsposter der Mystics.

Ricardo F. Luque
aka. Iceholder (Solusek Ro)
25 Jahre, Webdesigner
http://www.prodes.org

„Ich schätze den Spaß in der Gruppe über alles."

EverQuest im Internet

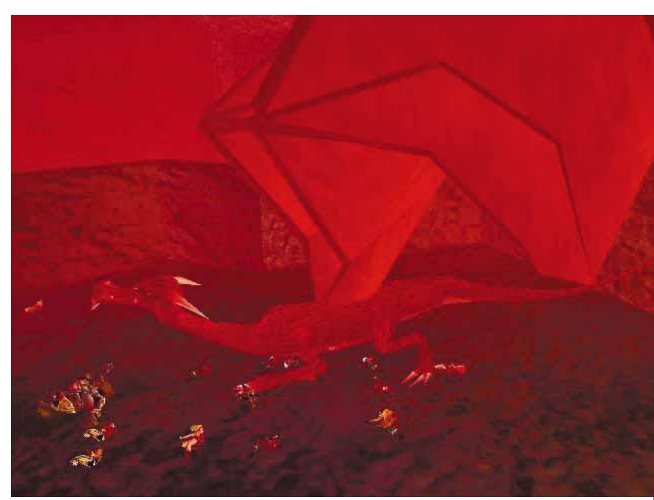
In der Linkliste sind einige der besten Gilden von Solusek Ro aufgeführt, dem Server auf dem fast alle Deutschen spielen.

Links	Beschreibung	Inhalte
http://eq.mystics.de	Informationsseite	Die deutsche EverQuest-Site
http://www.eqvault.com	Informationsseite	Amerikanische Info-Site
http://eq.stratics.com	Informationsseite	Amerikanische Info-Site
http://www.drachenfels.com	Der Dunkle Pakt	Die mächtigste deutsche Gilde
http://195.34.143.63/slaughters	The Slaughters	Eine deutsche Barbaren-Gilde
http://www.nullzero.com/eq/vvv/	Veni Vidi Vici	Eine international gemischte Gilde
http://www.firesofheaven.net	Fires of Heaven	Eine der bekanntesten Gilde in Everquest, auf dem Server Veeshan
http://www.scrab.de	Screenshot-Sammlung	Eine Sammlung von guten Bildern

Gilden in EverQuest

Es existieren zur Zeit zahllose, unter anderem auch deutsche Gilden. Dabei ist ein Beweggrund allen Gildenmitgliedern gemeinsam: Man will zusammen mehr erreichen. Viele Gilden fördern zudem den Rollenspielaspekt. Der Vorteil einer Gilde macht sich insbesondere in höheren Levels bemerkbar, da man nur in einer oder mehreren gut aufeinander abgestimmten Gruppen koordiniert auch gegen stärkere Monster vorgehen und sich in gefährlichere Bereiche des Kontinents vorwagen kann. Großereignisse wie zum Beispiel eine Drachentötung müssen sogar mehrere Gilden organisieren, um genügend schlagkräftige Gruppen zu bilden. Als Beispiel hat als erste rein europäische Gilde „Der Dunkle Pakt" mit Unterstützung befreundeter amerikanischer Gilden den Drachen Nagafen angegriffen und besiegt. Vor so einer Drachenjagd bedarf es einer intensiven Planung und Vorbereitung. Die Mitglieder müssen erst lernen, in ihren Gruppen und anschließend mit den anderen Gruppen zusammen zu agieren. Bei über 30 Leuten ein nervenaufreibendes Unterfangen! Wenn sich jedoch erst ein System entwickelt hat, kann man mit so einer eingespielten Gilden-Armee jedes Monster in Norrath erlegen.

Wie man sehen kann, sind Fire Giants richtige Riesen und um einiges mächtiger als ihre Kollegen außerhalb des Dungeons.



Der Drache Nagafen hat schon etliche Helden besiegt. Trotzdem konnten die Spieler den Kampf noch für sich entscheiden.

Zusammen sind wir stark

Bei solchen Großaktionen, egal ob man gegen einen Drachen ins Feld zieht oder die Göttlichen Ebenen erforscht, zeigt sich besonders deutlich, daß die unterschiedlichen Rassen und Klassen ihre Vorteile nur voll ausspielen können, wenn sie in balancierten Gruppen auftreten. Folgende Strategie ist in *EverQuest* mittlerweile selbstverständlich: Kämpfer stehen in der ersten Reihe, teilen kräftig aus und – noch wichtiger – sie ziehen die Angriffe der Monster auf sich und stecken den Schaden ein. Die Priester heilen sie – wenn nötig – und verstärken ihre Fähigkeiten mit sogenannten „Buffs". Weiter hinten stehen die Magier und sprechen ihre großen Schadenszauber. Die zahlreichen Klassen in *EverQuest* passen grob in dieses Grundschema und ergeben so etliche Kombinationsmöglichkeiten, um eine gute Gruppe zusammenzustellen.

Kleine Teams

Eine Gruppe besteht aus maximal sechs Leuten. Die Mitglieder teilen sich dann Erfahrungspunkte und erbeutete Schätze. Gerade bei den teilweise sehr wertvollen erbeuteten Gegenständen kommt es hin und wieder zu Konflikten. Meist ist eine ganze Gruppe nötig, um sie zu erbeuten, aber nur ein Spieler aus der Gruppe bekommt dann das Objekt. Spontane Gruppen verlosen normalerweise die Gegenstände. Durch einen speziellen Befehl wirft man in *EverQuest* einen Würfel, und die ermittelte zufällige Zahl kann jeder sehen. In einer Gilde ist das Verteilen von Beute einfacher: Normalerweise wird der Gegenstand an den weitergegeben, der den größten Nutzen daraus zieht. So wird gewährleistet, daß alle Mitglieder gut ausgerüstet sind und auch die Newbies der Gilde eine ihrer Erfahrung entsprechend gute Ausrüstung besitzen.



Auf der Cover-CD

FeekleLog
Mit diesem Programm können Sie die Logdatei auslesen und in eine übersichtliche Form bringen.
Feeklelog96.zip

Karte Antonica
Hierbei handelt es sich um die Karte des Hauptkontinents Antonica mit den zugehörigen Zonen.
Antonica.jpg

Karte Faydwer
Analog zu Antonica erhalten Sie auch die Karte des zweiten, wichtigen Kontinents Faydwer.
Faydwer.jpg

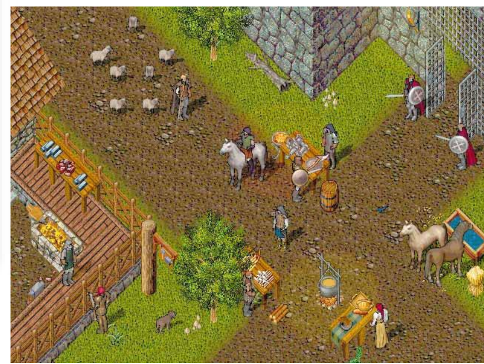
Ultima Online



Michael Werner ist seit dem Start von Ultima Online begeisterter Bürger Britannias und teilt bereitwillig seine Erfahrungen.

Michael Werner,
25 Jahre, Fachinformatiker-Azubi
http://www.anats-paladine.de

„Wenn Siebenwind erst richtig funktioniert, dürfte es zu einer sehr interessanten Alternative zu den herkömmlichen Servern werden.“



Die Rollenspieler halten einen Markttag ab. Es wird eifrig gehandelt und gefeilscht.

Die Detailansicht des Charakters – weitaus umfangreicher als die, die es in UO selbst gibt.

Ein privater UO-Server

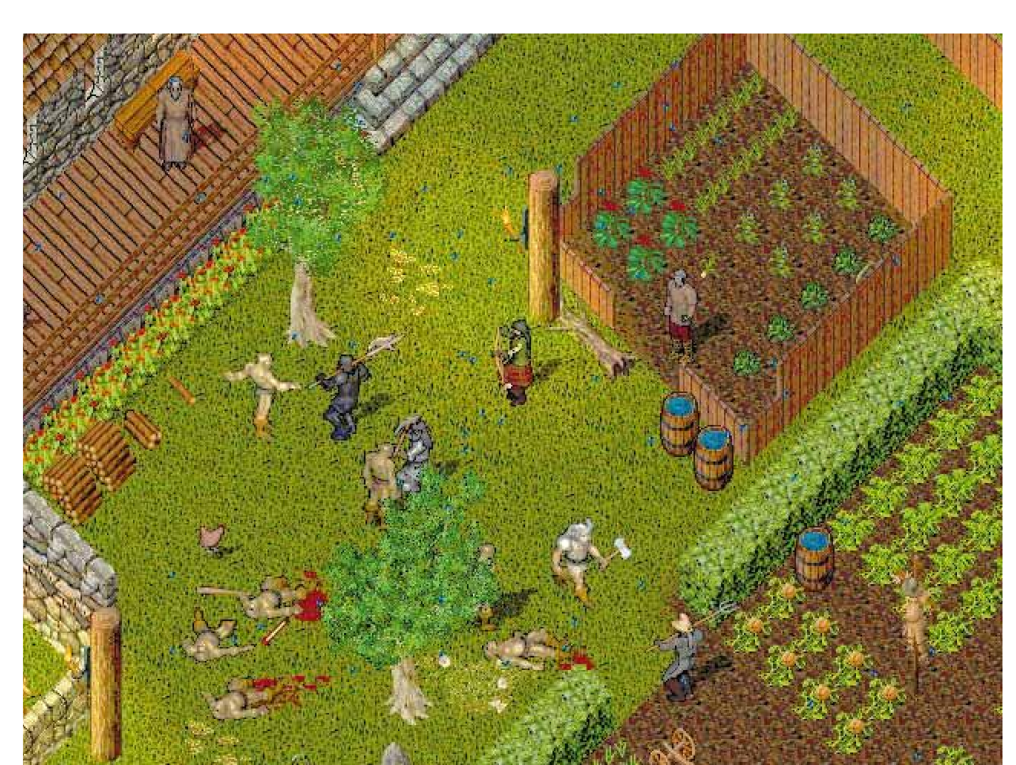
In dieser Ausgabe stellt euch Alerionh Morgenstern das Projekt „Siebenwind“ vor. Dabei handelt es sich um einen von Spielern erstellten und gewarteten *UO*-Server, scherzhaft auch oft als „Offline“-Server bezeichnet: Dahinter verbirgt sich aber mehr als nur ein weiterer *UO*-Server. Siebenwind entsprang dem Wunsch nach einem richtigen Rollenspiel-Server. Das Siebenwind Team programmierte daher einen eigenen Server-Emulator, der sich mehr auf das *DSA*, (*Das Schwarze Auge*) Werk bezog. Regeln und technische Dinge wurden dabei geändert und an das *DSA*-Werk angepaßt. Außerdem wurde die Karte verändert, wodurch neue Flüsse, Berge, Seen und andere Gebiete entstanden.

Das Rollenspiel

Das Siebenwind-Team hat ein Rollenspielkonzept entwickelt. Ein Rat übernimmt die Stelle des Meisters eines normalen Pen-&-Paper RPGs und sorgt für Abenteuer und Ereignisse. Jede Charakterklasse des *DSA*-Werks hat im Spiel Vor- und Nachteile bei den Eigenschaften, die für Siebenwind erweitert wurden (zu Stärke, Gewandtheit und Klugheit kommen so noch Fingerfertigkeit, Charisma, Intuition und Mut hinzu). Jeder Typus und die Rasse des Helden können durch einfache Klicks auf den Helden angezeigt werden. Das Team arbeitet an neuen Grafiken, um die Unterschiede der einzelnen Klassen noch deutlicher zu machen. Es wird für die Spieler möglich werden, Menschen, Elfen, Zwerge und sogar Orks zu spielen. Auch die Magie ist an *DSA* angepaßt und somit abwechslungsreicher. Weitere Features finden Sie auf der Homepage (http://www.siebenwind.de). Siebenwind versucht zusammen mit den Spielern eine florierende Welt zu schaffen. Abenteuer, Handel und Alltag und insbesondere Dinge, die in *UO* nicht möglich sind, finden hier ihren Einsatz. Um nur einige Beispiele zu nennen: Ackerbau, Viehzucht, individuellere Städte- und Hauskonstruktionen und, Naturauswirkungen auf die Welt sind auf einem kommerziellen Server einfach nicht möglich. Der Rat will mit Hilfe der Server-Engine diese Dinge ermöglichen. Irgendwann ist geplant, alle NSCs (Nicht-Spieler-Charaktere) durch menschliche Spieler zu ersetzen, um die Welt noch realistischer darzustellen.

Technisches

Der Server wird von einem privaten Host (http://www.gOmp.ch) gesponsort. Das Team behält alle Freiheiten, um das Spielkonzept umzusetzen. Der Server selbst ist ein stabiler Linux-Server, der für die Spieler 24 Stunden am Tag zur Verfügung steht und für eine gute Verbindung sorgt. Durch die vielen Änderungen und Eingriffe wurde mit dem eigenen Server-Emulator (7wind) dafür gesorgt, daß der Server zuverlässig läuft. Die meisten eingebauten Dinge im Spiel sind einzigartig und auf keinem anderen Server zu finden (interner Heldenbogen, eigenes NSC-Script). Weitere Details gibt es unter http://www.siebenwind.de oder direkt bei den Machern AlerionhMorgenstern@siebenwind.de oder TristanNorad@siebenwind.de



Ein vom Rat organisierter Orc-Angriff auf einen Bauernhof, während es dank der Engine sogar regnet.

Meridian 59

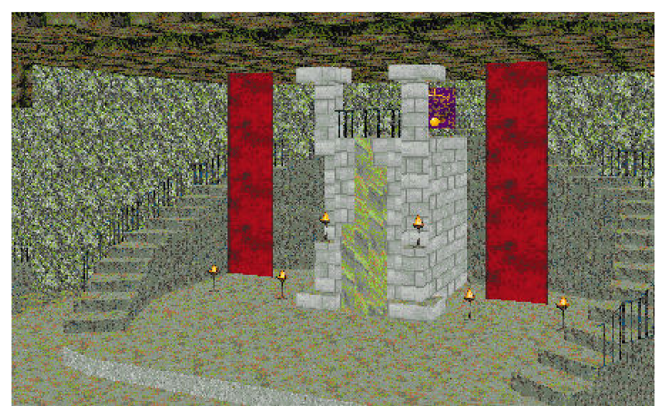
Horst Winkler sammelte erste Erfahrungen auf den amerikanischen Servern und ist seit dem deutschen Start als Horwin auf Server 113 dabei.

Horst Winkler
28 Jahre, Informatik-Student, Hanau
E-Mail: Horwin@ritter-der-ehre.com
Homepage: www.ritter-der-ehre.com
www.gamesonline.de/ritter-der-ehre/

„Gilden erhöhen den Spaß enorm und sorgen für mehr Abwechslung im Spiel."



Diese Mitglieder einer Gilde bilden, wie man an den Wappenschilden erkennt, eine Gruppe und ziehen gemeinsam durch Meridian.



Die Würmsfeste ist die größte und teuerste Gildenhalle in Meridian.

Gilden in Meridian

Eine wichtige Rolle in *Meridian* spielen die Gilden. Eine Gilde ist ein fester Verbund von Spielern, die meist die gleichen Interessen haben. Gilden machen Meridian erst richtig interessant, da sich hierdurch einige neue Möglichkeiten eröffnen. So können sich die Gildenmitglieder untereinander mit „dem Befehl" Gildennachricht verständigen und bekommen spezielle System-Meldungen die nur die Gilde betreffen (z. B wenn ein Gildenmitglied ein- oder ausloggt). Ältere und erfahrene Spieler sind für gewöhnlich in Gilden, da sie ab einem bestimmten Zeitpunkt nicht mehr ohne eine Gruppe auskommen (z. B wenn sie sich zu besonders gefährlichen Gegner wie dem Lupogg-König vorwagen), außerdem dient der Gildenkanal häufig zum Erfahrungsaustausch zwischen den einzelnen Gildenmitgliedern. Mitglieder einer Gilde erkennt man oft daran, daß sie einen Gildenschild tragen. Der Gildenschild trägt die Farben der Gilde, welche vorher von dem Gildenmeister festgelegt werden. Um einen solchen Schild von einem Schmied zu erhalten, muß man eine spezielle Quest absolvieren, die nur Gilden bekommen. Man kann in eine Gilde eintreten oder eine eigene Gilde gründen, sobald man 30 Hitpoints erreicht hat. Man sollte jedoch bedenken, daß eine Gilde nicht nur Vorteile bietet. Mitglieder anderer Gilden oder Playerkillern können einen in Städten angreifen, außerdem bringt die Gilde eine finanzielle Belastung mit sich, besonders wenn eine Gildenhalle vorhanden ist.

Gildenhallen

Jede Gilde kann eine Gildenhalle mieten, allerdings gibt es pro Server nur 15 Hallen. Eine Gildenhalle ist ein Gebäude, das nur für Gildenmitglieder zugänglich ist und je nach Größe der Halle über 1-4 Truhen verfügt. In solchen Truhen können Gegenstände gelagert werden. In jeder Gildenhalle gibt es auch einen Schalter in Form eines magischen Auges. Dieser Schalter ist von einem Feld magischer Energie umgeben. Solange das Feld aktiv ist, können nur berechtigte Personen die Hallentür öffnen. Wird der Schalter jedoch gedrückt und somit der Schutz deaktiviert, kann jeder die Halle betreten. Wird der Schutz nicht innerhalb von zehn Minuten erneut aktiviert, gilt die Halle als verloren. Gilden können sich mit anderen Gilden verbünden und durch diese Allianzen eine große Macht auf einem Server darstellen. Doch oft genug gibt es auch Gildenkriege zwischen den Gilden, bei denen eine Gilde versucht, eine Halle zu erobern oder die feindliche Gilde auszulöschen. Eine spezielle Gilde ist der Orden der Nekromanten. Die Nekromanten verkörpern das Böse in *Meridian*. Ihre Gildenhalle in Brax, der Stadt der Nekromanten, wird von der mächtigen Königin Venya'cyr bewacht. Um in diese Halle einzudringen, benötigt man viele starke Kämpfer und Magier, die gegen die Kräfte der Nekromantenkönigin bestehen können.

Interessante Meridian Gilden-Homepages

Ritter der Ehre	Server 113	http://www.gamesonline.de/ritter-der-ehre/
Schwestern des Schwertes	Server 113	http://www.funweb.regio-info.de/Prophecy/
Guardians of Darkness	Server 113	http://www.guardians-of-darknes.de
Orden der Ehre	Server 113	http://www.merkurs-homepage.de/
Anima centesimi tertimi	Server 118	http://www.anima118.de
Verteidiger des Lichtes	Server 200	http://www.verteidiger-des-lichtes.de/
Legion of Light	Server 200	http://spiele.freepage.de/legion
Die Waldläufer	Server 200	http://www.diewaldlaeufer.de/
Dragons of Ko'catan	Server 200	http://www.planet-interkom.de/Christian.Kluger/dragons.htm

Auf der Cover-CD

M59 Statistik Erfassung v2.72d
Neueste Version des Statistik-Loggers, der diverse Daten über den Charakter erfaßt und in dieser Version eine verbesserte Texthervorhebung und Spieldaueranzeige bietet.
m59sl272.zip

Banner Creator 2.0
Mit dem Banner Creator kann man sich schnell und einfach ein Banner für Meridian basteln. Man sieht sofort, wie das Banner im Spiel aussieht, und kann den Code entweder als Text-Datei abspeichern oder über die Zwischenablage in Meridian einfügen.
banner2.zip

Mer-Cron v2.1
Interessant gestaltete und einfach zu bedienende Meridian-Uhr mit hilfreicher Alarm-Funktion.
mercron21.zip

M59 Offline Mail Reader v2.5c
Erlaubt es, GameMails auch offline zu lesen und zu sortieren.
M59or25c.zip

HCB's Meridian-Uhr
Meridian-Uhr die sich in den oberen Rand des Meridian-Fensters integriert.
hcbmerwa.zip

Weltkarte für Dark Auspices
weltkarte.gif

Flugsimulationen

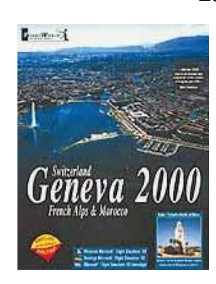


Frank Möllenhof informiert Sie jeden Monat über die aktuellen Geschehnisse rund um die wichtigsten Flugsimulationen.

Frank Möllenhof,
35 Jahre, Herausgeber von FLIGHT SIMULATOR MAGAZIN
http://www.flightsimulator.de

„Für diese Ausgabe der PC haben wir das FS98-Add-On GENEVA 2000 näher unter die Lupe genommen."

GENEVA 2000 – Vom Genfer See zum Mittelmeer



Bestandteil des *GENEVA 2000*-Add-Ons sind Landschaften der französischen Alpen rund um den Genfer See sowie Teile Marokkos. Mitgeliefert werden 25 detailgetreue Flugzeuge, die allerdings keine Moving-Parts und Panels besitzen. Das gedruckte Handbuch für diese Zusatzsoftware ist sehr dünn, die komplette Dokumentation inklusive weiterer Anflugkarten befindet sich auf der CD-ROM.

Die Flugzeuge

Es werden automatisch 25 Flugzeuge verschiedener Airlines installiert. Swissair ist mit einem A-321, einer B-747-300 und einer DC-3 und DC-6 vertreten. Die Crossair-Maschine (Saab-2000) können Sie mit der „Phantom der Oper"-Sonderbemalung fliegen. Nachdem die Swissair alle Interkontinental-Verbindungen ab Genf (Airport Code GVA) eingestellt hat und nur noch ab Zürich fliegt, war dies natürlich eine große Enttäuschung für die Westschweizer. Die wirtschaftliche Begründung der Swissair schien die französischsprachige Schweiz nicht zu glauben. Es wurde der Versuch gestartet, eine eigene Airline mit Heimatbasis Genf zu gründen. Die SWA (Swiss-World-Airlines) ging dann auch 1998 mit einer gemieteten B-767 an den Start. Jedoch stand die ganze Angelegenheit leider unter keinem guten Stern, Ende 1998 stellte SWA den Betrieb wieder ein. Um trotzdem eine gewisse Eigenständigkeit zu demonstrieren, wurde wohl eine B-747-400 der Air Geneva Cargo beigefügt. Wenn sich jemand schon immer mal eine arabisch dominierte Airline Flotte aufbauen wollte, ist dieses Add-On bestens geeignet. Neben einer B-747-400 der PIA (Pakistan International – neue Bemalung) und der Egypt-Air (alte Bemalung) ist man nun stolzer Pilot verschiedener Royal Air-Maroc-Flugzeuge. Mit der B-747-400 von RAM (Royal Air Moroc) können Sie von Casablanca nach New York starten, mit einer B-737-500 nach Frankfurt jetten oder vielleicht doch lieber einen kurzen Inlandsflug von Rabat nach Marrakesch mit einer ATR-42 unternehmen. Alternativ stehen Ihnen noch eine B-727, eine B-707, eine Super-Constellation oder auch einige „Exoten" zur Auswahl, beispielsweise die A-320 der Iberia, eine B-737-500 der Lufthansa sowie F-50 und B-727 der Palestinian-Airlines. Im Ordner „GENEVA-2000 Dokumentation" befindet sich eine sehr schön ausgearbeitete Beschreibung einer B-737-500 im Dienst der RAM. Neben Checklisten sind die Flap-Positionseinstellungen der verschiedenen Flugphasen beschrieben. Diese Dokumentation ist eine hilfreiche Beschreibung gerade für Fluganfänger.



In der Realität besitzt Crossair eine MD-82 mit der McDonalds-Bemalung. In GENEVA-2000 wurde jedoch eine B-747-400 als Mc-Plane bemalt. Die Bemalung ist recht gelungen, wie man sieht.

Die Scenery

Zu Anfang sollte man sich Genf (GENEVA-2000 genannt) auswählen. Der Airport ist detailliert dargestellt. Um die naheliegende Stadt Genf anzuschauen, empfehle ich einen Rundflug mit einer kleinen Einmotorigen, dem Helikopter oder einfach der Schnellverstellung (Taste Y). Das Stadtbild von Genf kommt sehr schön zum Ausdruck, wenn man sich im Landeanflug auf Runway 23 befindet. Problematisch wird es beim korrekten Parken des Flugzeugs. Auf dem gesamten Flughafen gibt es keine Einparkhilfen. Vor dem Hauptterminal befinden sich Einzelabstellplätze. An den zwei Satelliten und am Hauptterminal gibt es weder die Roll-Linie noch ein Parksystem (zum Beispiel AGNIS). Dies ist sehr schade, da einerseits Einparkhilfen programmiert werden können (siehe German Airport 1,2,3) und zweitens das Fehlen dieser Features nicht gerade der Realität entspricht. Es wäre vielleicht besser gewesen, wenn die Programmierer mehr Zeit für die Terminal-Darstellung aufge-



Eine wunderschöne Super Constellation der Royal Air Maroc macht sich zum Start bereit.



Auf dem Genfer Airport ist momentan wenig los. Aber wo parken wir jetzt unsere Maschine?

wendet hätten statt für Leuchtreklameschilder auf Flughafengebäuden. Genf-Fans können sich jedoch mit dem Fehlen einer schönen Zürich-Scenery trösten. *GENEVA 2000* ist momentan die beste Darstellung eines Schweizer Airports. Neben Genf werden noch zwölf französische und fünf Schweizer Flugplätze geboten. Darunter befinden sich zum Beispiel Lausanne, Grenoble oder Neuchatel. In Grenoble kann man sein Flugzeug gleich neben einer Atr-42 der Air Morroc und einer F-50 der Palestinian-Airlines abstellen. Neuchatel wartet mit einer DC-3 in den Farben von Speed-Services auf. Das Alpen-Panorama wurde sehr schön nachgebildet, und man muß dringend auf seine Flugbewegungen achten, um böse Abstürze zu vermeiden.

Auf nach Marokko

GENEVA 2000 beinhaltet auch die Landschaft von Marokko. Neben den zwei großen Airports des Landes (Casablanca und Rabat) stehen noch Al-Massira und Marrakesch zur Auswahl. Marrakesch ist mit dem schneebedeckten Atlas-Gebirge beeindruckend dargestellt. Nahe beim Flughafen von Marrakesch verläuft eine Palmenallee von Koutoubia an eine Oase. Die Wasserstelle der Oase erinnert jedoch eher an einen Swimmingpool. Im Vergleich zu Genf ist auf den marrokanischen Flughäfen richtig Hochbetrieb. In Rabat (Sale,) ist fast das ganze Vorfeld besetzt. Es wird schwierig, zwischen der B-747-400 der PIA, Egypt-Air und RAM und den kleineren Flugzeugen von RAM Platz zu finden. Das charakteristische, wellenförmige Terminalgebäude ist toll nachgebildet – nur leider auch hier ohne Einparkhilfe. Je nach Anflugslage auf Rabat erschließt sich dem Piloten ein schöner Blick auf die Königspaläste und das große Fußballstadion. Sehr störend finde ich die nicht standardisierte Airport-Bezeichnung. Der Airport RABAT wird mit dem Zusatz RABAT (SALE) in der Airportliste angezeigt. Casablanca sucht man vergebens – es wird nur der Airport-Name MOHAMMED 5 dargestellt. Das gleiche Problem existiert mit TANGER und AGADIR. Ich vermute, dass der angezeigte Airport AL-MASSIRA einer von beiden Städten ist. Diese Airport-Darstellung ist nicht sehr bedienerfreundlich.



Bei gutem Wetter und klarer Sicht auf das schmucke Gebirgspanorama im Hintergrund fliegt es sich gleich viel besser.



Ist sie nicht schön? Die Saab-2000 der Crossair-Airline können Sie mit der Sonderbemalung „Phantom der Oper" fliegen.

Das Fazit

GENEVA 2000 ist eine insgesamt schöne aber nicht dringend notwendige Ergänzung für den *Microsoft Flugsimulator*. Für meinen Geschmack wurde zuviel an oberflächlichen Objekten gearbeitet und zu wenig Wert auf die realitätsnahe Darstellung der Airports gelegt. An die Genauigkeit und Qualität der German-Airports-Reihe reicht dieser Scenery-Zusatz leider nicht heran. Zudem gibt es für die zusätzlichen Flugzeuge, bis auf eines, keine Panels oder gar neue Sounds.



Herzstück der *GENEVA 2000* Scenery ist das Wahrzeichen von Genf – der Jet d'Eau.



Auf der Cover-CD

Boeing 747-400 der Air France

Diese Mal haben wir die Boeing 747-400 der Air France mit Sonderbemalung für die Fußballweltmeisterschaft sowie 747-Panel und Spezial 747-Soundfile für die Cover-CD ausgesucht. Nachgeliefert wird zudem das Boeing-747-400-Lufthansa-„Frankfurt am Main"-Add-On.

Need for Speed 4



Patrick Richters hält Sie über die neuesten Trends, Tips, Patches und Add-Ons rund um Need for Speed auf dem laufenden.

Patrick Richters
15 Jahre, Schüler aus Gütersloh
http://www.need4speed.de

„Das PC-Action-Auto finde ich klasse, jetzt muß nur noch EARACING.COM in absehbarer Zeit seine Pforten öffnen.“



Der Schein trügt: So gut, wie die Mercedes-Fahrt hier wirkt, funktionieren die Mehrspieler-Gefechte auf earacing.com noch nicht.

Startschwierigkeiten bei EAs NFS-Server

Mit dem wiedereröffneten http://www.earacing.com startete Electronic Arts kürzlich die Beta-Phase des für *Brennender Asphalt* versprochenen Servers für Online-Partien. Um dem zu erwartenden Ansturm auf Zugänge, die den Zugriff auf diesen Server ermöglichen, entgegenzutreten, hatte *EA* sich jedoch eine recht effektive Maßnahme ausgedacht. Die Beta-Phase ist kurzerhand auf Hochgeschwindigkeits-Internetverbindungen beschränkt worden. Das heißt im Klartext, daß jeder, der nicht über Zugang mit einen T1, DSL, ADSL oder Kabel-Modem verfügt, außen vorbleibt. Damit dürfte der mit Abstand größte Teil aller deutschen *Need For Speed*-Fans sprichwörtlich aus dem Rennen sein. Allerdings können sich selbst all jene, die die Voraussetzungen zur Teilnahme an der Beta technisch erfüllen und einen der begehrten Zugänge ergattern konnten, nicht an einem ungetrübten Spielfluß erfreuen. Laut Berichten einzelner Spieler und auch EA selbst treten trotz der Beschränkung auf außergewöhnlich schnelle Verbindungsarten noch unschöne Fehler auf. Als Beispiel prädestiniert ist hierfür der „Warp-Effekt“: Sobald die Verbindung unterbrochen wird, verschwinden die Autos von Spielern mit schlechter Verbindung zum Server einfach aus

Auf der Cover-CD

Das offizielle PC-Action-Auto für NFS4
Wieder ein Schmankel auf der Cover-CD: Von Dennis Schwabenlandt kommt der offizielle PC-Action-Wagen.
850i_Sport.zip

Taufrische Wagen für NFS 4
Thomas-Egelkraut-Wochen bei PC Action: Auf der aktuellen Cover-CD finden Sie den Nachfolger des legendären Ferrari Testarossa samt Showcase: den Ferrari 512 TR und den Mercedes AMG 3.4 CE
Ferrari_512TR_10.zip
Ferrari_512TR_Slide.zip
Mercedes_CE34_20.zip

Screenshot des Monats

Der Gewinner in diesem Monat ist eindeutig **Thomas Helleberg** aus Dortmund, der uns die Existenz des Yetis in *NFS III* bewies. Wie der Gewinner der vorherigen Ausgabe erhält er einen ferngesteuerten BMW Z3: Herzlichen Glückwunsch! Das Gewinnspiel an sich geht natürlich weiter: Senden Sie einfach einen von Ihnen gemachten und besonders spektakulären Screenshot mit kurzer Beschreibung an kivlov@need4speed.de! Viel Glück!



Big Foot der Berge: Gibt es ihn doch? Thomas Helleberg liefert von seinem winterlichen Ausflug unwiderlegbare Beweise.



Ein kleiner Vorgeschmack auf die Cover-CD: das AMG Coupé und der Ferrari F512 TR von Thomas Egelkraut im direkten Vergleich.



Auf der Cover-CD: Das Cockpit des Ferrari F512 TR hat die Meßlatte für Autos aus dem Internet um einen Punkt höher gesetzt.



Natürlich fehlt dem F512 TR von Thomas Engekraut auf der Cover-CD das Showcase nicht. Wir wünschen Ihnen viel Spaß bei der Probefahrt.

dem Sichtfeld ihrer Gegner und tauchen nach dieser Zwangspause an völlig anderen Positionen wieder auf. Zwar ist das kein völliger Beinbruch, denn diese Positionen werden nicht willkürlich festgelegt, da sie nur die in dieser Zeit tatsächlich zurückgelegte Strecke widerspiegeln, allerdings ist während der Zeit des Verschwindens kein Kontakt mit den Autos der Mitspieler möglich: Für Lenker der „Tarnkappenfahrzeuge“ ein geradezu unfairer Vorteil. Momentan sind Besitzer eines durchschnittlichen Internetzugangs leider noch weit davon entfernt, Rennen über www.earacing.com austragen zu können. Schade! Mehrere Monate nach dem Release von *Brennender Asphalt* hätte man bereits mehr erwarten können. Hoffentlich bekommt EA die Probleme schnell in Griff.

Interview: Thomas Egelkraut

Thomas Egelkraut aus Bad Ischl in Österreich zählt zur Elite der Wagen-Designer im Netz. Seine Krationen konnten Sie schon in Ausgabe 8/99 bewundern. Wir konnten exklusiv mit ihm über seine bisherigen Projekte und Pläne sprechen.

PC Action Wie war Deine Reaktion als Du gehört hast, daß der Wagen-Designer Eric Arroyo sein Hobby zum Beruf gemacht hat (siehe Ausgabe 10/99) und nun bei Electronic Arts arbeitet?

Thomas: Ich habe mich für ihn gefreut und ihm per E-Mail gratuliert. Ich hoffe, daß er Erfolg hat und seine ganze Kreativität voll ausleben kann.

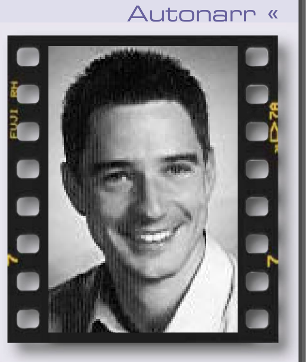
PC Action Strebst Du selber eine Karriere als kreativer Kopf bei EA an?

Thomas: Ja und nein. Ich bin familiär gebunden und lebe in einer der schönsten Gegenden Österreichs. Außerdem habe ich einen interessanten und relativ gut bezahlten Job als Berechnungsingenieur im Bereich Fahrzeugentwicklung. Mit einem Satz: Es ist alles perfekt, wie es momentan ist. Andererseits ist es natürlich eine Herausforderung, in der Spielebranche Fuß zu fassen. Ich spielte sogar mit dem Gedanken, meine Autos auf einer Add-On-CD in den Handel zu bringen, verwarf diese aber aufgrund der Copyright-Problematik und des Fehlens einer Vertriebsstruktur. Kurz gesagt: Ich warte noch darauf, von einem Spielehersteller entdeckt zu werden.

PC Action Kommen wir zum eigentlichen Thema: den Autos! Hast Du vielleicht schon einen weiteren Wagen geplant?

Thomas: Ich habe so eine Art Liste von Wagen, die ich machen möchte. Der einzige Haken an der Liste ist, daß ich mindestens 300 Jahre alt werden muß, um jemals damit fertig zu werden. Die Liste beinhaltet vorwiegend Sportwagen, wobei meine Lieblingsmarke Ferrari am stärksten vertreten ist: unter anderem F512 Bbi, F288 GTO, Jaguar E-Type, Lotus Esprit, BMW M1, Porsche 928 und 944. Selbstverständlich möchte ich mich auch noch um ein paar „Altlasten“ kümmern, wie zum Beispiel den 300 SL Gullwing, der noch immer nur als Beta für *NFS IV* erhältlich ist. Nachdem der Porsche 911 von EA meiner Meinung nach nicht gerade eine Offenbarung ist, werde ich auch meine 911er Serie, die ich für *NFS3* gemacht habe, überarbeiten und für NFS4 herausbringen.

» Ich bin eigentlich kein typischer Autonarr «



Thomas Engelkraut, Wagen-Designer

PC Action Wie gehst Du mit Kritik an Deinen Werken um?

Thomas: Es ist unmöglich, allen gerecht zu werden. Was dem einen gefällt, findet der andere unmöglich. Deshalb wird es immer Kritik geben. Ich finde, daß Kritik bei der Arbeit genauso wichtig ist wie Konkurrenz. Kritik sollte aber konstruktiv sein.

PC Action Deine vielleicht beste Kreation, der Mercedes 300SL Gullwing, war sogar NFSCheats „Car of the week“. Interessierst Du Dich für Sportwagen alten Kalibers?

Thomas: Ich bin eigentlich kein typischer Autonarr. Aber manche Autos sind einfach etwas Besonderes. Sie vereinigen Technik und Ästhetik und stellen für mich ein Kunstwerk dar, unabhängig davon, aus welchem Jahrzehnt der Wagen stammt. Gutes Design ist einfach zeitlos. Der 300SL ist so ein Kunstwerk.

PC Action Eine Frage zum Abschluß: Was würdest Du Leuten raten, die selbst vorhaben, ein Auto für *NFS* zu erstellen?

Thomas: Ich würde ihnen raten, ein klares Ziel vor Augen zu haben und nicht sofort die Flinte ins Korn zu werfen, wenn sich der Erfolg nicht gleich einstellt.

Das offizielle PC-Action-Auto

Dieser 850i, der innerhalb unseres Wettbewerbs zum „Offiziellen PC-Action-Auto“ avancierte, stammt von Dennis Schwabenlandt.

„Bitte habt Nachsicht bei der Bewertung meines Wagens – die Professionalität anderer Cardesigner erreiche ich nicht ...“, teilte uns **Dennis Schwabenlandt** in seiner E-Mail zur Teilnahme am Cardesigner-Wettbewerb mit, der neben dem Screenshot-des-Monats-Gewinnspiel von PC Action und www.need4speed.de veranstaltet wurde. Da hat er wohl ein wenig tiefgestapelt, denn für das eingereichte Ergebnis braucht er sich alles andere als zu schämen: Eine Sport-Version des BMW 850i, verziert mit PC-Action-Logos, überdurchschnittlich gutem Schadensmodell und einer Liebe zum Detail, die ihresgleichen sucht. Der Fahrer wird von Werbemaskottchen Flat Eric begleitet, was zur Ausgefallenheit dieses Autos beiträgt. Kurz gesagt: Nachdem wir das Werk von Dennis begutachtet hatten, stand der Gewinner fest. Wir gratulieren recht herzlich und hoffen, daß sich Dennis über das offizielle *Need for Speed*-Testmuster mit den Unterschriften der PC-Action-Redakteure sowie das dazugehörigen Gratis-Jahresabo freut. Wenn Sie mit dem Gewinnerwagen eine Probefahrt machen möchten, werfen Sie doch einmal einen Blick auf die Cover-CD.



Haben Sie ihn erkannt? Der Fahrer des schnittigen PC-Action-BMWs wird von Fernsehstar Flat Eric begleitet.



PC-Action-BMW vs. Mercedes: Wer wird das Rennen für sich entscheiden?



Nick Schreger ist bekannt für seine perfekten Add-On-Programme und nimmt für Sie jeden Monat ein neues Spiel unter die Lupe.

Nick „MeatWater" Schreger
E-Mail: meatwater@meatwater.de
Website: http://www.meatwater.de

„Ich finde es prima, daß es in der Spieleindustrie die Knaller nicht erst zu Silvester, sondern schon zu Weihnachten gibt: Neue Hardware, DirectX 7 sowie AMDs Athlon eröffnen hierzu eine breite Palette an technischen Möglichkeiten."

Falcon 4.0

Der Falke im Netz

Neue Missionen, Videos, Cockpits, Tips und vieles mehr finden Sie unter den folgenden Webadressen für *Falcon*-Insider:

http://www.falcon4.com	Die offizielle MicroProse-Seite
http://www.microteck.com/falcon40	„Official Database": Finden Sie Online-Spieler!
http://members.tripod.com/flightworld/f4/index.htm	*Falcon 4.0* bei Flightworld.Net
http://freespace.virgin.net/david.grantham/F16/	Vipers *Falcon-4.0*-Website: unbedingt einen Besuch wert!
http://support.microprose.com/spower/f4ip/f4ip.htm	*Falcon 4.0* Instructor Pilots

Gemausert: Der Patch zum Klassensieg?

Es ist nun schon etwa neun Monate her, daß *Falcon 4.0* auf dem Markt ist, und seit dem Erscheinungstermin wurde aufgrund einiger Mängel von allen Seiten – vom blutigen Anfänger bis zum ausgekochten Simulationsprofi – auf das Programm eingedroschen. Und dennoch trägt es immer noch die Krone als komplexeste Kampfflugzeugsimulation und wird diese wohl so schnell auch nicht wieder abgeben müssen. Ist der neueste Patch auf Version 4.0.1.07 nun das, worauf die Spielergemeinde gewartet hat? Nun, jeder wird diese Frage wohl am besten für sich selbst beantworten können. Jedenfalls wurde viel verbessert, und einige ärgerliche Makel fallen weg, die Ihnen bis dato Kopfzerbrechen und Frust bereiten konnten.



Mit der Falcon F-16 unterwegs zu einer neuen Mission.

Wir möchten Ihnen an dieser Stelle die vielen kleinen und zumeist wenig beachteten Verbesserungen vorstellen, die Ihnen nicht unbedingt sofort ins Auge springen:

1. Die verbesserte Bildrate: Endlich ist es möglich, die Schieberegler auch in höheren Auflösungen (1024x768) höher zu stellen. Etwa 18 Bilder pro Sekunde im Kampagnenmodus auf einem P3 450 mit 128 MB RAM und Voodoo3-3000-Karte sind nicht schlecht. Endlich haben Sie beim Landeanflug das Gefühl, die Steuerung genau dosieren zu können. Seit dem Update hatten wir zumindest keinen Landeunfall mehr ...
2. Das Terrain wird jetzt richtig berechnet: Erst nach dem Patch ist es lohnenswert, sich im Tiefflug unterhalb des Radars an eine SAM-Stellung heranzupirschen.
3. Erhöhte Stabilität: Die ständigen Abstürze hatten zu Anfang bei mir dazu beigetragen, das Programm wochenlang nicht anzurühren. Erst v1.07 scheint von diesem Ärgernis verschont zu bleiben, denn seit dem Upgrade hat sich das Programm noch kein einziges Mal während einer Mission verabschiedet. Es gab zwar den einen oder anderen Absturz beim Wechsel zwischen einzelnen Menüs und während des Ladevorgangs, jedoch nur sehr selten.
4. Verbesserte Künstliche Intelligenz (KI): Der Flügelmann macht nun über alle seine Aktionen eine Meldung. Und das sowohl bei Tätigkeiten, die ihn selbst betreffen, als auch bei sämtlichen Befehlen, die ihm erteilt werden. Zudem greifen die lieben „Kollegen" jetzt auch mehrere Ziele an, wodurch



Auf der Cover-CD

Original-Handbuch einer Falcon F-16

In diesem Monat gibt es ein besonderes Extra für *Falcon*-Historiker: Sie finden auf der Cover-CD die über 130.000 Zeichen des Original-F-16 Handbuchs als DOC Datei.



Nach dem Patch v1.07 hebt auch die F-22 Raptor in Falcon 4.0 ab.



Die Landschaften werden durch den Patch feiner gefiltert.

die Gesamtergebnisse der Missionen weit besser ausfallen. Sie müssen nicht mehr alles selbst in die Hand nehmen.

5. Die Gegner handeln nun viel realistischer: Anstatt sich sofort mit allen verfügbaren Kräften auf Sie zu stürzen, gehen sie nun eher bedacht an einen Luftkampf heran. Es scheint zudem, als wären sie nun endlich in der Lage, einen Angriff vorzubereiten, das heißt, sich durch eine Anzahl komplexer Manöver in eine günstige Position zu bringen. Vor dem Patch hatte es eher den Anschein, als würden sie sich mehr oder weniger auf direktem Weg in den Luftkampf stürzen. Flugzeuge wie die EA-6B Prowler, F-22 Raptor oder TU-95 machen zudem gänzlich neue Taktiken vonnöten.
6. Keine „allwissenden" Gegner mehr! Die Übersicht, die der Gegner in der Luft über das Kampfgeschehen zu haben schien, ist nun auf ein realistisches Maß herabgesenkt. Neulich gelang es mir, mit meinem Wingman eine Gruppe gegnerischer Maschinen aus dem Hinterhalt regelrecht zu überraschen, als diese bereits in einen Luftkampf verwickelt waren.
7. Die Luftabwehr hat ordentlich dazugelernt: Konnte bislang in der Einsatzplanung die Luftabwehr bei Bodenangriffsmissionen (bezüglich der Anflugvektoren für den Ziel-Endanflug) noch als tragbares Übel hingenommen werden, wundern Sie sich nach Installation des Patches auf v1.07 über eine außerordentlich gut organisierte Gegenwehr. Die Stärke dieser Einheiten scheint nach der Wichtigkeit des Zieles gestaffelt zu sein, das sie bewachen. Sie werden sich sehr unwohl fühlen, wenn Sie das nächste Mal die Rollbahn eines feindlichen Flugstützpunktes bombardieren müssen.
8. Force-Feedback-Unterstützung

Wer glaubt, daß das Update auf v1.07 das Allheilmittel zu sein scheint, liegt jedoch nach wie vor falsch. Dennoch ist die Mängelliste, die sich bei Erscheinen der Simulation noch über mehrere Seiten erstreckte, auf ein erträgliches Maß geschrumpft. Wir warten gespannt auf v1.08.

Runter kommen Sie immer

Nach dem, was *Falcon*-Benutzer regelmäßig von sich geben, scheint der immense Schwierigkeitsgrad der Landungen in *Falcon 4.0* einen Spitzenplatz in der Hitliste der Frust-Verursacher zu bekommen. Dies liegt jedoch nicht daran, daß *Falcon 4.0* eine besonders penible Kollisionsabfrage hat, vielmehr wird dieser Teil einer Simulation in anderen Spielen fast immer stark vereinfacht. In MicroProse *European Air War* zum Beispiel können Sie bei maximalen Realismuseinstellungen eine absolut brachiale Landung hinsetzen und wie ein Flummi die Runway entlanghüpfen: Zu einer Beschädigung des Fahrwerks kommt es jedoch nicht. Microsofts *Flight Simulator 98* macht einen ähnlichen Fehler, wobei man gerade hier ein höheres Maß an Exaktheit erwarten sollte. *Falcon 4.0* ist in meinen Augen seit *EF-2000* und *Hornet Korea* (was die Trägerlandungen angeht) die erste Flugsimulation, die Landungen zu der Herausforderung macht, die sie im Grunde sind.



Ein seitlicher Blick aus dem Cockpit zeigt einige neue Bodenobjekte die es seit Patch v1.07 gibt.

Anflugkontrolle leichtgemacht

1. Verwenden Sie für die Landung die HUD-Sicht ohne Cockpit, da dieser Modus eine weit bessere Bildrate und somit erhöhte Steuerbarkeit ermöglicht! Auch bekommt man ein besseres visuelles Feedback, was Flughöhe und TAS (True Air Speed) angeht.
2. Verzichten Sie auf die ILS-Anzeige (Instrumenten-Landesystem) im HUD, da Sie dadurch die Anzeige des relativen Anflugwinkels auf der HUD „Höhenleiter" verlieren (diese Anzeige erscheint im NAV-Modus mit Ausfahren des Fahrwerks)! Wenn Sie unbedingt eine ILS-Anzeige auf dem HUD haben wollen, so sollten Sie diese mit Hilfe des ICP-T-ILS-Schalters einsetzen. Die Anzeige des Anflugwinkels (AoA) ist für einen korrekten Anflug sehr wichtig.
3. Schalten Sie das VV (Vector Visualisation) ein! Dadurch erhalten Sie digitale Anzeigen für „Airspeed" und Flughöhe sowie eine Anzeige der Sinkgeschwindigkeit. Die Vorteile hierdurch liegen auf der Hand, und bei der Vollbild-HUD-Anzeige sollte es bei einer vernünftigen Auflösung keine Schwierigkeiten mit der Lesbarkeit dieser Anzeigen geben.
4. Beim Endanflug sollten Sie Ihren Gleitweg mit Hilfe der Winkelanzeige so anpassen, daß sich die Schwelle der Landebahn in etwa 3/5 zwischen Horizont und der 5°-Linie im HUD befindet. Gleichzeitig müssen Sie dafür sorgen, das die Maschine auf die RWCL (Mittellinie der Landebahn) ausgerichtet wird. Achtung: Von den ILS-Anzeigen ist die auf dem künstlichen Horizont diejenige, die den Gleitweg exakt darstellt! Die ILS-Anzeigen im HUD zeigen einen zu flachen Gleitwinkel an, dafür stimmt dort wiederum der Localizer-Azimut.
5. Die vielleicht wichtigste aller Regeln: Während des Anflugs Höhenänderungen mit dem Schubregler, Geschwindigkeitsänderungen mit dem Stick vornehmen!
6. Luftbremsen müssen für den Anflug nicht zwingend verwendet werden. Mit ausgefahrenen „Brettern" reagiert die Maschine wegen das zusätzlichen Luftwiderstands empfindlicher auf den Schubregler, was in bestimmten Situationen unangenehm werden kann (zum Beispiel kurz vor dem Aufsetzen). Es ist einfacher, eine bestimmte Geschwindigkeit beizubehalten. Plötzliches Durchsacken, aber auch peinliche „Känguruh-Landungen", bei denen die Maschine mehrfach über die Piste hüpft, lassen sich nicht mehr so leicht herbeiführen. Probieren Sie ein wenig herum und entscheiden Sie selbst, ob Sie Ihre Endanflüge mit oder ohne Luftbremsen fliegen wollen.
7. Je mehr Sie sich der Landebahn nähern, desto ungenauer wird die ILS-Anzeige. Orientieren Sie sich daher lieber visuell (vor allem an den VASI-Lichtern neben der Piste), sobald die Sichtverhältnisse dies zulassen!
8. Das VSI (Vertikal-Geschwindigkeits-Anzeige) erlaubt eine unkomplizierte Ausrichtung auf die Landebahn. Richten Sie die Maschine daher so früh wie möglich aus, damit Sie sich auf Gleitweg und Geschwindigkeit konzentrieren können!
9. Lassen Sie sich vom Wind nicht aus der Ruhe bringen und behalten Sie stets den korrekten Anflugwinkel bei! Bei einer Windböe nach Möglichkeit nicht mit dem Seitenruder korrigieren, da die Maschine nach „Abriß" der Böe aus dem horizontalen Gleichgewicht gerät. Bei stetem Seitenwind einfach versetzt zur Windrichtung hin anfliegen und mit konstantem Ruderdruck kompensieren. Auf keinen Fall den Gleitweg verlassen! Benutzen Sie den Taster „Cruise" auf dem ICP, um eine DED-Anzeige der Windverhältnisse bei Ihrer Position zu erhalten.
10. Halten Sie sich beim Anflug an die im Handbuch erwähnten 11° für den Gleitwinkel. Ein flacher Anflug ermöglicht maximale Kontrolle bei geringer Geschwindigkeit.
11. Stabilisieren Sie die Maschine kurz vor dem Aufsetzen und fliegen Sie etwa eine Sekunde lang auf gleichbleibender Höhe wenige Fuß über dem Boden. Verringern Sie die Geschwindigkeit, bis die Maschine wieder an Höhe verliert, und senken Sie in genau diesem Moment die Nase ein wenig. Wenn Sie alles behutsam gemacht haben, sollte die Maschine butterweich aufsetzen. Versuchen Sie mal, erst an diesem Punkt den Schub ganz wegzunehmen – Sie werden sehen, wie angenehm es gerade in brenzligen Situationen ist, noch ein klein wenig Schub zu haben. Benutzen Sie das ACMI, um sich Ihre Anflüge anzuschauen, und analysieren Sie diese sorgfältig, um etwaige Schwachstellen aufzuspüren
12. Nachdem das Hauptfahrwerk aufgesetzt hat, sollten Sie die Nase nicht zu früh senken – für den Fall, daß Sie durchstarten müssen. Fahren Sie die Luftbremsen aus und lassen Sie den Bug vorsichtig herabsinken. Nachdem das Bugfahrwerk aufgesetzt hat, wird es Zeit, die Luftbremsen wieder einzufahren. Wenn Ihr Aufsetzpunkt nicht zu weit hinten liegt, sollten Sie ohne Radbremsen ausrollen, da diese die Stabilität beinträchtigen können: Es steht mehr als genug Platz zur Verfügung.

FIFA 99/2000



Hier erwarten Sie monatlich alle Infos zur FIFA-Serie von EA Sports. Gerade aktuell: die Modemliga (FIFA 99) und der kommende Hit FIFA 2000.

Henry van Boxtel,
27 Jahre, BWL-Student, Frankfurt
http://www.webdepp.de/FIFA

„Mit großer Spannung und geringer Hoffnung gehe ich in die Playoffs um die Meisterschaft, freue mich derweil aber schon auf das nächste FML-Treffen."

FIFA 2000

Der Erscheinungstermin von *FIFA 2000*, das mittlerweile zu ungefähr 90 Prozent fertiggestellt ist, wurde vorläufig auf den 5. November verschoben. Bis zum Redaktionsschluß des Spielerforums stand noch nicht fest, ob die PC Action vielleicht noch zu dieser Ausgabe eine deutsche Testversion ergattern konnte, deshalb an dieser Stelle ein paar weitere Anmerkungen zum Spiel. Es soll in *FIFA 2000* lediglich vier Kameraeinstellungen geben, diese werden jedoch ähnlich wie bei *Bundesliga Stars 2000* frei zoombar sein. Hoffentlich reicht das aus und ermöglicht endlich wieder eine ähnlich gute Sicht, wie sie die Turmkamera in *FIFA 98* gewährleistete. Wie bereits in der letzten Ausgabe der PC Action erwähnt, wird Robbie Williams, dessen neues Musikvideo Ausschnitte aus *FIFA 2000* enthalten wird, Songs für *FIFA 2000* beisteuern. Insgesamt soll *FIFA 2000* sieben Soundtracks enthalten, von denen wahrscheinlich zwei vom britischen Sänger stammen werden. Zusätzlich zu den bereits in den vergangenen PC-Action-Ausgaben beschriebenen Verbesserungen soll auch das nun realistisch animierte Tornetz für mehr Authentizität im Programm sorgen. Auch das war ja bereits in *Bundesliga Stars* zu bewundern. Darüber hinaus soll es nun möglich sein, den Ball vom Gegenspieler abzuschirmen. Standardsituationen wie Eckbälle, Freistöße, Elfmeter und ähnliches sollen voreingestellt ausgeführt werden können.



Leider darf EA aus Lizenzgründen bei FIFA 2000 keine Originalgesichter der Spieler verwenden. Obwohl die nächste FIFA-Generation optisch einen guten Schritt nach vorne macht, wird die Spielgrafik jedoch noch nicht so realistisch wirken, wie dieses Bild aus einer Zwischensquenz.



Auch die Tornetze werden in FIFA 2000 ihren Teil zum erhöhten Realismus beitragen.

FML – Aktuelles

Die dritte FML-Saison ist bis auf die Playoffs um den Meistertitel abgeschlossen. In den Playoffs spielen Michael Kuiper (Dinkelkicker Nienborg), Matthias Dick (1860 München), Franz Leser (TSV Mecka) und Henry van Boxtel (Frankfurt Devils) um den begehrten Titel. Top-Favorit auf die Meisterschale dürfte wohl Michael Kuiper sein, der diese Saison dominiert und auch den FML-Ligapokal gewonnen hat. Im FML-Ligapokal setzten sich seine Dinkelkicker Nienborg mit einem 10:3 und 6:7 gegen Marco Knüppel (Inter Mailand) in zwei packenden Pokalspielen durch. Damit verläßt der Ligapokal, der auf dem zweiten FML-Treffen am 2./3.10. verliehen wird, Frankfurt auf jeden Fall zum ersten Mal. Das Treffen, das immer am Ende einer Saison stattfindet, wird diesmal in einem Internetcafé in Offenbach abgehalten. Auf der FML-Homepage (http://www.webdepp.de/FIFA) finden alle FML-Spieler im internen Bereich Fotos und Berichte vom ersten FML-Treffen und natürlich auch alle Informationen über das zweite Treffen. Die FML startet im Okto-

Tor des Monats

Zum Tor des Monats August wurde mit 27 Prozent der abgegebenen Stimmen das Tor von Michael Kütz (Hainburg) gewählt. Mit dem Replay Organizer, der auf der Cover-CD-ROM der PCA Ausgabe 8/98 enthalten war, können Sie dieses Tor bequem in *FIFA 99* einbinden und anschauen. Wer die Cover-CD nicht hat, kann den Replay Organizer auch von der Downloadsektion der FML-Homepage herunterladen. Alle, die ebenfalls herausragende Tore gespeichert haben, können diese an folgende E-Mail-Adresse senden: FML-Leiter@web.de. Die besten Einsendungen werden ab sofort jeden Monat mit einem aktuellen PC-Spiel prämiert.



Ein Treffer aus der Rubrik Kurioses: Bei diesem Eigentor hinterläßt der Torwart eine mehr als unglückliche Figur.

1. Liga / Gruppe-A

	TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff.
1	Dinkelkicker Nienborg	10	8	2	0	26	59 : 28	31
2	TSV 1860 München	10	8	1	1	25	72 : 31	41
3	Stuttgart 21(- iger)	10	4	0	6	12	40 : 51	-11
4	Rattenpack Menden	10	4	0	6	12	47 : 59	-12
5	Rücksichtslos Vorwärts	10	2	1	7	7	33 : 47	-14
6	Rödelkicker	10	2	0	8	6	31 : 66	-35

1. Liga / Gruppe-B

	TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff.
1	Frankfurt Devils	10	7	1	2	22	78 : 42	36
2	TSV Mecka	10	6	3	1	21	59 : 40	19
3	Hannover Turtles	10	4	2	4	14	42 : 39	3
4	Eintracht Frankfurt	10	4	1	5	13	66 : 57	9
5	Spacewalker Ulm	10	3	0	7	9	42 : 86	-44
6	Union Berlin	10	2	1	7	7	44 : 67	-23

2. Liga / Gruppe-A

	TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff.
1	Schwerin	10	9	1	0	28	59 : 28	31
2	Edom	10	6	1	3	19	72 : 43	29
3	SC Challenge Münster e.V.	10	4	1	5	13	46 : 49	-3
4	Cologne Flyers	10	3	1	6	10	50 : 59	-9
5	FC Fostermania Hameln	10	3	0	7	9	46 : 67	-21
6	PattiGoal	10	2	2	6	8	36 : 63	-27

2. Liga / Gruppe-B

	TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff.
1	Fenerbahce	10	9	0	1	27	78 : 33	45
2	The Breaker	10	7	0	3	21	71 : 34	37
3	Faro Bulldog´s	10	7	0	3	21	62 : 48	14
4	Hainburg	10	3	1	6	10	53 : 66	-13
5	Kieler Sprotten	10	2	0	8	6	37 : 74	-37
6	UPK von 99	10	1	1	8	4	32 : 78	-46

2. Liga / Gruppe-C

	TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff.
1	Borussia Mönchengladbach	10	9	0	1	27	75 : 31	44
2	RW Essen	10	7	0	3	21	52 : 30	22
3	Spacewolves	10	6	0	4	18	43 : 38	5
4	Barfuss Bethlehem	10	4	0	6	12	33 : 37	-4
5	Makky's	10	4	0	6	12	29 : 51	-22
6	Juve-Stars	10	0	0	10	0	15 : 60	-45

2. Liga / Gruppe-D

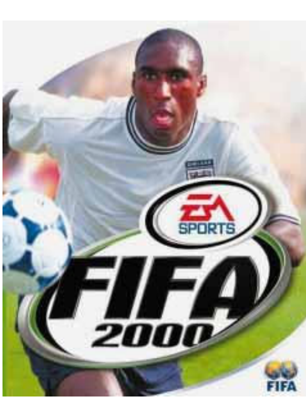
	TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff.
1	Göppinger Allstars	10	8	0	2	24	86 : 26	60
2	MOAB	10	6	0	4	18	57 : 46	11
3	1. FC Cuti 99	10	5	0	5	15	54 : 56	-2
4	hermes team	10	4	1	5	13	30 : 38	-8
5	Real Mallorca	10	3	1	6	10	46 : 55	-9
6	Cologne99	10	3	0	7	9	29 : 81	-52

2. Liga / Gruppe-E

	TABELLE	Sp.	S	U	N	Pkt.	T	Diff.
1	FC Barcelona	10	8	1	1	25	75 : 35	40
2	Inter Mailand	10	5	2	3	17	53 : 41	12
3	FC Bayern München	10	5	2	3	17	50 : 55	-5
4	Kickers Persien	10	4	2	4	14	45 : 44	1
5	Uschis	10	3	1	6	10	49 : 69	-20
6	Schoppepetzer	10	0	2	8	2	30 : 58	-28

Eine spannende Saison ist zu Ende. Mal sehen, wie sich die 14 Aufsteiger in der nächsten Saison schlagen werden.

ber in die vierte Saison, für die sich Interessierte noch über die FML-Homepage anmelden können. 14 Teams der zweiten Liga konnten sich durch ihre Plazierungen für die Premier



So soll die Verpackung der englischen FIFA-2000-Ausgabe aussehen. Erkennen Sie den englischen Nationalspieler?

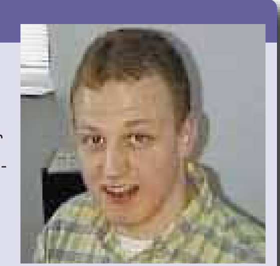
League qualifizieren, in der in der neuen Saison die Gruppenzahl von zwei auf vier aufgestockt wird. Von nun an wird in der FML erstmalig um Aufstieg und Abstieg gespielt. Die vergangene Saison diente noch dazu, den neuen FML-Spielern die Möglichkeit zu geben, ihre Zuverlässigkeit und ihr Durchhaltevermögen unter Beweis zu stellen und sich sportlich für die Premier League zu qualifizieren. Ab dieser Saison werden die letzten beiden jeder Premier-League-Gruppe absteigen und entsprechend viele Spieler der zweiten Liga aufsteigen. Die ersten beiden jeder PremierLeague-Gruppe werden am Saisonende wiederum in Playoff-Spielen um den Meistertitel der FML kämpfen. Die fünfte FML-Saison die Anfang des nächsten Jahres startet, wird voraussichtlich mit *FIFA 2000* gespielt werden, wenn das Spiel die Erwartungen erfüllen kann. Das gibt einerseits der FML genügend Zeit, *FIFA 2000* ausreichend zu testen, bevor man sich in eine Saison mit dem Spiel stürzt, andererseits gibt es den Spielern Zeit, sich das Spiel zu kaufen (oder zu Weihnachten schenken zu lassen).



Die Dinkelkicker aus Nienborg sind das Top-Team der Saison und hoffen nun auf das Double.

Spielerporträt

In dieser Ausgabe stellt sich Michael Kuiper (22 Jahre alt, Trainer der Dinkelkicker Nienborg) vor, der seit der zweiten Saison in der FML mitspielt und einer der stärksten Spieler der Liga ist. In der letzten Saison wurde er Vizemeister mit 20 Siegen, drei Unentschieden und drei Niederlagen. Im Champions-League-Wettbewerb der VDFL mußte er sich erst im Viertelfinale geschlagen geben. In der aktuellen Saison wurde er Erster der Gruppe A der Premier League und qualifizierte sich somit für die momentan laufenden Playoff um den Meistertitel der dritten FML-Saison.



Michael Kuiper, einer der erfolgreichsten Spieler der FML, stellte auch diesmal wieder eines der Top-Teams der FML.

1. Wie bist Du auf die FML gekommen, Michael?
Anfang August 1998 kaufte ich mir die PC Action und fand dort einen Artikel über Online-FIFA-Ligen. Zu diesem Zeitpunkt hatte ich mich bereits bei einer *Frankreich 98*-Weltmeisterschaft angemeldet, bei der ich jedoch sang- und klanglos unterging. Daher weckte der PCA-Artikel mein Interesse, da es mir mehr Spaß machte, online zu spielen, als nur zu Hause gegen den Computer bzw. Freunde. Also meldete ich mich kurzerhand bei der FML an und hatte ab diesem Abend fast jeden Tag „mindestens" ein Spiel. Da ich ja noch ein „Neuer" war, waren gerade die ersten Freundschaftsspiele sehr lehrreich (nur Niederlagen ☺). Als es dann aber so richtig losging mit der Saison, gab es bereits die ersten Siege.

2. Was begeistert Dich an diesem Spiel?
Eigentlich fast alles. *FIFA* ist nach wie vor das beste Fußballspiel auf dem Markt. Ich begleite die Entwicklung von *FIFA Soccer* von Beginn an, also seit 1994 die erste vernünftige PC-Simulation eines Fußballspiels angeboten wurde. Ab 1994 wurde dann jedes Jahr die „neueste" *FIFA*-Version gekauft, allerdings überzeugte mich *FIFA 97* ganz und gar nicht. Die 99er Version ist meiner Meinung nach manchmal etwas zu actionlastig, d. h. es gibt teilweise nur wildes Rumgegrätsche, und man kann nur durch Vielpasserei dem Gegner entkommen, was ja schon etwas unrealistisch ist. Die beste *FIFA*-Version war meiner Meinung nach *Frankreich 98*, da bei diesem Spiel alles stimmte. Dieses Spiel war meiner Meinung nach das erste, bei dem eine Lizenz für ein großes Turnier erfolgreich umgesetzt wurde.

3. Deine Aufstellung, Deine Spielart, Deine Stärken?
Meistens spiele ich das offensive 4-3-3-System, allerdings kommt es je nach Gegner auch mal vor, daß ich auf das 3-4-3-System umstelle. Eine meiner größten Stärken ist mit Sicherheit der Kopfball, da ich es toll finde, den Ball direkt aus dem Mittelfeld auf den Außenstürmer zu spielen, eine tolle Flanke zu schlagen und dann mit dem Kopf den Ball in den Winkel zu köpfen. Eine weitere Stärke ist wohl das Aufbauspiel, da ich mich absolut auf das System eingestellt habe und so immer weiß, wo die Spieler stehen.

4. Spielst Du noch andere Spiele online?
Da ich ein absoluter Fußballfan bin, reicht mir *FIFA* vollkommen. Ich hatte zwar mal überlegt mich bei einer *NHL*-Liga anzumelden, allerdings hab' ich diesen Gedanken schnell wieder beiseite gelegt, da mir nur *FIFA* richtig Spaß macht.

NHL 2000



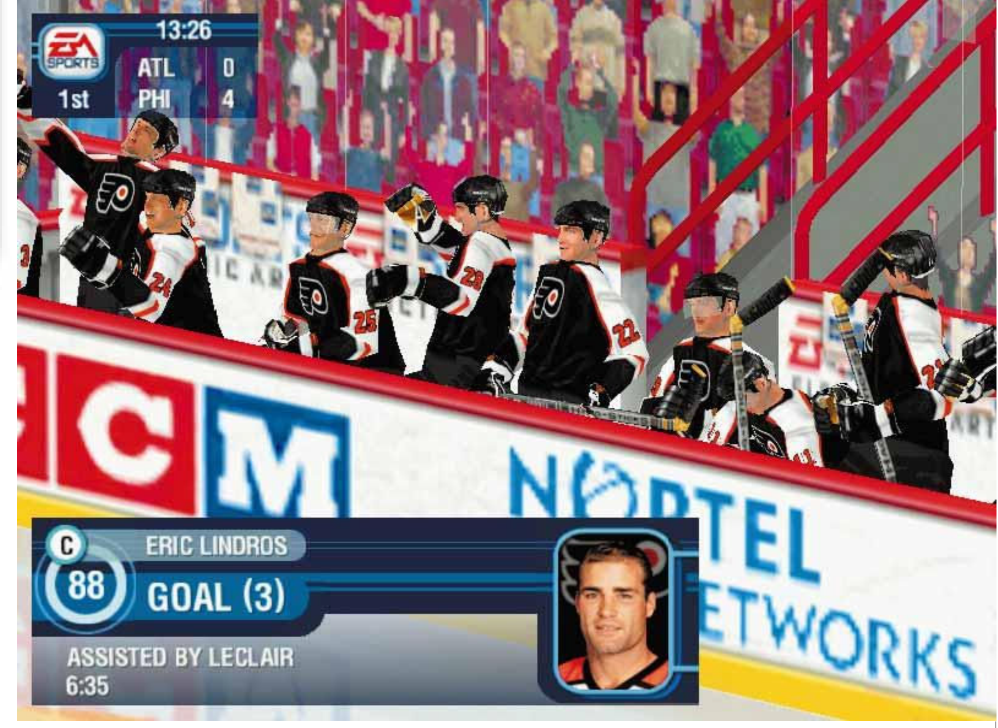
Matthias Mentschel sorgt dafür, daß Ihnen NHL 2000 noch mehr Spaß macht und Sie jeden Gegner im Griff haben.

Matthias Mentschel,
19 Jahre, Schüler
www.gml-online.de/nhl99

„Diesen Monat hat mich mein Ausscheiden in der ersten Runde der GML-Playoffs in tiefste Depressionen gestürzt ;-)“

Fans freuen sich über „ihr“ neues NHL

Endlich ist es soweit! Nachdem *NHL 2000* bereits am 15. September in den USA ausgeliefert wurde, steht das Spiel inzwischen auch hierzulande in den Regalen. Es kann also losgehen! Wie man bereits vor der Veröffentlichung von Screenshots wußte, hat sich bei der Grafik nicht allzuviel getan. Aber da diese ohnehin schon fast perfekt war, stört das den echten Crack wenig. Sobald der Puck eingeworfen wird, erkennt der erfahrene Spieler, daß es sich trotzdem um ein neues Spiel handelt. Die Änderungen sind nicht gravierend, aber die Auswirkungen deutlich zu spüren. Durch die Abwertung der Torhüter vom Supermann zum normalsterblichen Keeper, das verbesserte Paßspiel und die Einführung des Check-Buttons bietet sich eine neue Spielbalance.



Ähnlich wie die Kollegen von Eric Lindros nach dessen drittem Treffer jubeln die Fans über das neue NHL 2000. Es gibt aber auch einige kritische Anmerkungen in der Spielergemeinde.

Pro& Contra der Profis

In den Foren der German Modem League (GML) entbrannte sofort nach der Veröffentlichung der *NHL 2000*-Demo eine heiße Diskussion über die Stärken und Schwächen des neuen Spiels. PC Action hat die wichtigsten Argumente zusammengefaßt.



- Schöneres Gameplay durch verbessertes Paßspiel
- Onetimer (Direktabnahmen) funktionieren wieder
- Realistischere Torhüteraktionen
- Tolle Atmosphäre durch die neuen Zwischenanimationen
- Erschöpfung der Spieler wird an die Spielzeit angepaßt



- Torhüter für Cracks fast zu schwach; im Einzelspielermodus deshalb zu einfach
- Puck „klebt“ den Spielern am Schläger
- Wieder viele Methoden, mit denen man immer ein Tor erzielt
- Kein vernünftiges Powerplay mehr, da Strafzeiten an Spielzeit angeglichen
- Internetmodus (noch) unbrauchbar

Blaues Wunder

In der Vorgängerversion war eine Möglichkeit, zum Torerfolg zu kommen, der Alleingang. Oder eben der von Profis kritisierte, unselige Rebound. Man schnappte sich im eigenen Drittel die Scheibe, stürmte an der gegnerischen Abwehr vorbei und schob den Puck ins Tor. Wer weiter so vorgehen möchte, wird bei *NHL 2000* sein blaues Wunder erleben. Vor allem gegen menschliche Gegner, die eifrig Gebrauch von der neuen Check-Funktion machen und den Kontrahenten mit einem einzigen Knopfdruck unsanft zu Boden befördern, wird der geplante Alleingang schnell zum Spießrutenlauf. Das Bollwerk der intelligenter agierenden Verteidigung läßt sich stattdessen mit schönen Kombinationen aushebeln. In keiner der bisherigen *NHL*-Versionen lief die Scheibe so schnell und präzise übers Eis. Das lädt zum Zaubern ein. Es gibt kaum Schöneres, als eine Kombination über fünf bis sechs Stationen per Direktabnahme (Onetimer) abzuschließen, die ja endlich wieder möglich sind.



Dieser Screenshot zeigt den Einsatz der neuen Check-Taste. Die Stürmer können einem fast schon leid tun!

GML: Zimmer gewinnt OPEN

Pünktlich zum Erscheinen der neuen *NHL*-Version beendet die German Modem League (GML) ihre Wettbewerbe mit dem Vorgänger. Die GML OPEN 4 sind abgeschlossen, und die Saison 99C endete mit dem großen Finale. Im Rahmen der OPEN trafen die Monheim Avalanche, der Sieger

der Saison GML 99B, und die Bochum Flames aufeinander. Die Flames, die diesen Wettbewerb bereits einmal gewonnen haben, brannten darauf, mit ihrem Erzrivalen, den Rauxel Devils, gleichzuziehen. Sie wollten wie diese den Pott zum zweiten Mal holen. Die Avalanche, die diese Saison eher enttäuschte, versuchte durch einen Sieg in den OPEN, die Spielzeit noch erfolgreich ausklingen lassen. Viele versprachen sich zwei spannende Partien, die im Endeffekt aber zu einer klaren Sache für Borries Zimmer und seine Flames wurden. Mit 8:3 und 10:6 bezwang er Thomas Illians Avalache und sicherte sich zum zweiten Mal den Titel.

Dildrop holt Saison-Cup

Im Saisonwettbewerb lautete die Finalpaarung „Hannover Panthers gegen Rauxel Devils“. Diese Begegnung haben nicht viele erwartet. Denn die Panthers, die nach einer durchwachsenen Vorrunde „nur“ Dritter in ihrer Gruppe wurden, hatten einen der schwersten Wege ins Finale, den man sich vorstellen kann. Die gegnerischen Mannschaften hatten wegen der jeweils besseren Plazierung in den Playoffs Heimrecht und waren äußerst hochklassig. Die Soltau Kings und die Stuttgart Ducks wurden sogar als Geheimtips für den Titel genannt. Nichtsdestotrotz besiegten die Hannover Panthers (Jan Teuner) alles, was sich ihnen in den Weg stellte, und trafen auf den Stammgast in sämtlichen Finals der GML: die Rauxel Devils. Daniel Dildrops Truppe aus Rauxel war der Favorit und wurde dieser Rolle gerecht. Allerdings nur mit viel Glück! Im ersten Spiel mußte sie eine 2:7-Heimniederlage einstecken, konnte aber im gegnerischen Stadion gewinnen und die Situation noch einmal retten. Die weiteren Partien standen auf Messers Schneide. Vor allem das fünfte und entscheidende Spiel war ein Knaller, das spannendste Spiel in der GML-Geschichte. Die Devils hatten in der dritten Verlängerung das Glück auf ihrer Seite, trafen zum 7:6 und holten den Titel nach Castrop-Rauxel.



Jetzt geht's endlich los! Auf das erste Bully mit NHL 2000 hatten sich sehr viele Eishockeyfans gefreut.



Autsch! Zwei üble Niederlagen fingen sich die Monheim Avalanche im OPEN-Finale gegen Bochum Flames ein

GQL 2000A: Bald Anmeldeschluß

Die Anmeldefrist zur GQL 2000A ist fast abgelaufen. Wer sich noch beteiligen möchte, sollte schnell auf der GML-Website (www.gml-online.de/nhl99) vorbeischauen. Übrigens: Auch die Saisons der 2000er-Version werden per DFÜ-Netzwerk ausgetragen, da sich die Internetfunktion als fast unspielbar herausgestellt hat und auch der finanzielle Aufwand sich dank des freien Telefonmarktes in Grenzen hält.

Enttäuschung wegen Internetmodus

Oh, wie ist das schön! So hätten die Kommentare der Fans lauten können, wenn Hersteller EA Sports es geschafft hätte, eine brauchbare Internetfunktion einzubauen. Leider, bedauern Mehrspielerfans, sei dies nicht der Fall. Sofort nach dem Erscheinen in den USA wollten Hunderte von Fans das Internetspiel testen. Sie wurden enttäuscht. Laut den Berichten der US-Spieler ist *NHL 2000* via World Wide Web zum einen unspielbar langsam und zum anderen äußerst instabil. Bei EA Sports hat man dieses Problem erkannt und arbeitet an einem Patch, der diesen Mißstand und einige andere Probleme beheben soll. Es gilt also, noch abzuwarten und zu hoffen …



Nach einer harten Saison verkauften sich die Hannover Panthers im Saisonfinale der GML teuer.

Auf der Cover-CD

Grafik-Zusatz für Freaks
Mit Hilfe dieser Dateien verpassen Sie der russischen Mannschaft in NHL 2000 die Trikots des sowjetischen Teams des Jahres 1980.
AScccp1980s.zip
gfxpak.zip

Tips und Tricks
Diese Highlights zeigen, wie Sie am einfachsten Tore schießen können.
Nhl2k000.hlt - Nhl2k005.hlt

C&C: Tiberian Sun

Alexander Dilthey ist Mitbegründer der deutschen C&C-Fansite TiberianSun.de, die auch von Westwood unterstützt wird.

Alexander Dilthey,
Schüler aus Meerbusch
http://www.tiberiansun.de,
alex@tiberiansun.de

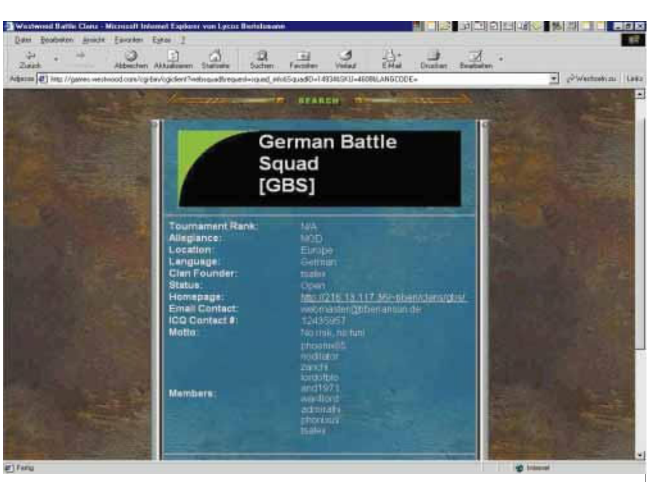
„Mit der Gründung eines deutschen C&C-Clans sind wir unserem Liga-System auf TiberianSun.de einen Schritt näher gekommen."



Eine der Videoszenen, die in Tiberian Sun für die deutsche Version abgeändert wurden.

Deutscher C&C-Clan

In der letzten Ausgabe habe ich ein Liga-System für unsere Website TiberianSun.de versprochen, noch sind wir aber nicht mit der Umsetzung fertig. Ein wichtiger, vorbereitender Schritt ist trotzdem schon getan: die Gründung eines deutschen Clans für Westwood Online. Natürlich ist uns klar, daß wir damit nicht die ersten sind, aber immerhin haben wir jetzt schon mal so eine Art „Mitgliederliste". Was so ein Clan genau bringt? Im Grunde ist ein Clan eine große Online-Gemeinschaft. Clan-Mitglieder kämpfen oft gegen Mitglieder eines anderen Clans, es entsteht also ein Zusammengehörigkeitsgefühl innerhalb des Clans. Ein weiterer, keinesfalls zu vernachlässigender Aspekt ist, daß man alle Clan-Mitglieder, die gerade online sind, mit einer Nachricht erreichen kann. So findet man meist ziemlich schnell jemanden zum Spielen. Wenn Ihr dem Clan beitreten wollt, benötigt Ihr folgende Angaben: zum einen den Clan-Namen „German Battle Squad" und zum anderen das Passwort: „comein". Jeder Fan von *C&C 3* ist eingeladen, diesem Clan beizutreten, unabhängig von der Spielstärke. Eine Mitgliedschaft im Clan wird höchstwahrscheinlich Grundvoraussetzung für eine Mitgliedschaft in der Liga sein. Die Homepage des Clans findet Ihr unter http://216.13.117.36/~tiberi/clans/gbs/, dort wird auch genau erklärt, wie man beitritt. Natürlich bietet TiberianSun.de auch eine Hostingmöglichkeit für „fremde" Clans. Wenn Ihr also einen Clan habt und nicht mit dem GBS (German Battle Squad) fusionieren wollt, habt Ihr so eine Möglichkeit, Euren Clan bekannter zu machen, denn alle gehosteten Clans werden bei uns in einer Liste erfaßt. Natürlich gibt es so ein Angebot nie ohne Bedingungen: Der Clan muß bereits gegründet sein, eine Homepage muß auch schon existieren – wir wollen ja nichts „blind" auf unseren Server laden. Bei Interesse bitte einfach an webmaster@tiberiansun.de schreiben.



Wer dem deutschen C&C-Clan German Battle Squad beitreten möchte, findet auf dieser Internetseite genauere Infos.

Kammerjäger

Tiberian Sun wimmelt von Fehlern. Manche davon sind eher harmlos wie der Feuersturm-Bug, andere bringen das Spiel zum Absturz, wenn man beispielsweise im Multiplayer einen Hotkey auf der Tastatur berührt. Viele Leser von TiberianSun.de berichteten sogar, das Spiel würde bei ihnen während des Startvorgangs regelmäßig abstürzen, andere klagten über Probleme mit dem verhaßten „Internen Fehler". Daß diese Bugs den Spielspaß sehr zum Negativen hin beeinflussen, ist klar. Deswegen hat Westwood mit der Arbeit an einem Patch begonnen (siehe Kasten „Bug-Report"). 500 zufällig ausgewählte Tester kommen in den Genuß des offiziellen Beta-Tests, mehrere tausend Spieler sind vermutlich auf einem inoffiziellen Weg an die Download-Adresse gekommen.

Auf der Cover-CD

TS High-Res
Grafik-Tool, mit dessen Hilfe sich Tiberian Sun in Auflösungen bis zu 1.600x1.200 betreiben läßt.
Tshires.zip

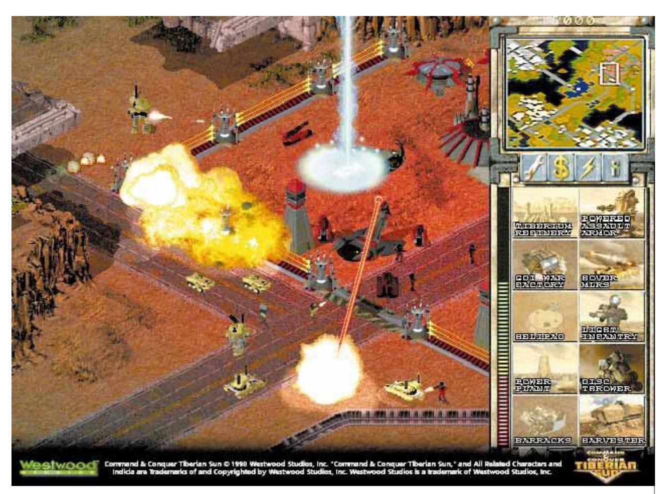
TS Gold
Mod zu *C&C Tiberian Sun*
Tsgold311.exe

TS ICQ Skins
ICQ-Skins im *Tiberian Sun*-Styling
Tsdeskin1.zip



Off-topic: Kaum ist C&C: Tiberian Sun auf dem Markt, tauchen die ersten Infos von C&C Renegade auf.


Eine Momentaufnahme mit einer typischen Spielsituation während einer Tiberian-Sun-Multiplayer-Partie.


Die Bruderschaft von NOD konnte mit ihren Obelisken die Verteidigungsanlagen der GDI fast vollständig ausschalten.

Englisch oder Deutsch?

Eine Frage bewegt die deutschen TS-Fans besonders: Wie stark ist die deutsche Version zensiert bzw. ist die englische Version schlechter als die deutsche? Hier ein paar Worte, um in dieser Angelegenheit Klarheit zu schaffen: Die deutsche Version wurde gegenüber der englischen nicht wesentlich beschnitten. Zwei kurze Videosequenzen wurden einfach aus der deutschen Version entfernt, die Story wird dadurch aber nicht beeinflußt oder verfälscht – ganz im Gegensatz zu *Red Alert*, wo man praktisch das komplette Intro weggelassen und die Story verändert hat. Kleinigkeiten wie die Umbenennung der normalen, menschlichen Infanterie zu „Cyborgs" fällt wohl kaum ins Gewicht, ebensowenig wie das knirschende Geräusch, das entsteht, wenn man „Infanterie-Roboter" überfährt. Das eigentliche Problem der deutschen Videos liegt aber nicht in der kaum vorhandenen Zensur, das Hauptproblem ist, daß die Videos nicht besonders professionell synchronisiert wurden. So sieht man zum Beispiel oft, daß sich die Lippen der Schauspieler bewegen, jedoch eigentlich gar nicht gesprochen wird. So etwas ist unprofessionell und damit gerade in Sachen Videos ziemlich seltsam – Westwood hat die Videos immer als Hauptträger der Story gesehen, wieso kann man sie dann nicht ordentlich übersetzen? In die gleiche Schublade fällt ein weiterer Kritikpunkt: die deutsche Stimme von Kane. In manchen Videos kommt es einem so vor, als würde nicht der weltbedrohende Oberbösewicht Kane, sondern irgendein unbedeutendes „Weichei" sprechen. Auch das Argument, daß man englischsprechende Fans nicht verstehen würde, weil die Gebäude in der deutschen und englischen Version „total andere" Namen hätten, ist unsinnig. Jeder Mensch, der die englische Sprache einigermaßen beherrscht, kann von den deutschen auf die englischen Namen schließen (wer dabei Probleme hat, sollte sich http://www.tiberium.de/ts/dt-engl.shtml angucken, dort findet man eine Übersetzungsliste der Gebäude- bzw. Einheitennamen in *C&C 3*).

Mods & More

Mods sind spezielle Add-Ons, die das Hauptprogramm in irgendeiner Weise verändern. Kurz nach dem Erscheinen von *TS* erschienen auch die ersten dieser Mods. Eines der populärsten ist *TS Gold*, das wir in einer deutscher Version auch auf die Heft-CD gepackt haben. Besonders interessant ist dieses Mod, weil mit ihm auch neue Einheiten verfügbar gemacht werden. Wollte nicht jeder schon mal einen fahrenden RBG-Werfer haben? Vor der Installation muß ich Sie aber warnen: Dieses Tool ist im Grunde eine „just for fun"-Angelegenheit, ob das Kräfteverhältnis zwischen GDI und NOD mit *TS Gold* noch ausgeglichen ist, wenn *TS Gold* installiert wurde, ist äußerst fraglich.


NOD-Truppen greifen die Schwebepanzer der GDI an, können aber nur minimalen Schaden anrichten.

Westwood Online: Betrug?

Ist Westwood Online gegen Betrüger geschützt? Diese Frage stellt sich besonders in Anbetracht der hohen Preise, die für Turniersiege vergeben werden. Daß Westwood mit immer neuen Patches dafür sorgen wird, daß Cheat-Tools nicht mehr funktionieren, ist klar. Doch anscheinend gibt es noch eine andere Art des Cheatens im Multiplayer: Die ersten beiden Plätze eines WWO-Turniers wurden von zwei Spielern belegt, die beide die gleiche IP-Adresse (einmalige Nummer zur Identifikation eines Computers im Internet) hatten. Aber es kommt noch besser: Beide besiegten sich immer gegenseitig, kein Spiel dauerte länger als fünf Minuten. Ob Westwood diesen Vorfall untersuchen wird, ist noch unklar.

Bug-Report

Für Bug-geplagte *Tiberian Sun*-Spieler liest sich die Liste der per Patch von Westwood beseitigten Fehler wie eine Benachrichtigung über einen Lottogewinn. Hier eine Zusammenfassung der wichtigsten Änderungen:

- Normale Mauern und Feuersturm-Wälle lassen sich jetzt wie Laserzäune in größeren Abschnitten auf einmal bauen.
- Schadensrate und Feuerfrequenz der NOD-Artillerie sind heruntergesetzt.
- NOD-Flaks benötigen doppelt so viel Strom wie im Original.
- Diverse Cheat-Programme werden unwirksam.
- Die Jägerdrohne sucht sich im Multiplayer jetzt ein Ziel aus, das die Endschlacht am meisten beeinflussen könnte.
- Diverse Bugs sind beseitigt.

Wichtig: Da dieser Patch noch in der Beta-Phase ist, sind die hier gemachten Angaben noch nicht endgültig.

Starcraft



Arne Bleckwenn arbeitet an der deutschen Fan-Site Starcraft Base mit und betreut ab dieser Ausgabe das Starcraft-Spielerforum.

Arne Bleckwenn,
17 Jahre, Schüler aus Schellerten
http://scbase.fsgs.com

„Starcraft Nationalmannschaft?! Definitiv ein Schritt in die richtige Richtung – ich bin auf erste Ergebnisse gespannt."

Das GER-Team

In der internationalen *Starcraft*-Szene gehört es mittlerweile schon zum guten Ton, eine Nationalmannschaft zu haben. Nachdem es derartiges in Ländern wie den USA oder Kanada schon seit geraumer Zeit gibt, hat man sich nun auch in der deutschen Szene dazu entschlossen, ein Team aus Top-Spielern zusammenzustellen, welches an internationalen Turnieren teilnehmen und Spiele gegen andere Nationalteams austragen soll. Zum Team-Kapitän wurde Adulco (Marquis de Adu – Interview siehe Kasten) bestimmt, welcher wohl zu den besten Spielern Deutschlands zählt. Dieser hat vor kurzem seine Spieler benannt, unter welchen sich übrigens auch Frenetic befindet, der die Strategien der letzten Ausgaben erstellt hat. Die sich im Aufbau befindliche offizielle Homepage mit ausführlichen Informationen über das komplette Team, Neuigkeiten, Interviews und Spielberichten finden sie auf der Starcraft.Base (http://scbase.fsgs.com) unter dem Menüpunkt „Ger-Team".



Die Benutzung von Spezialfähigkeiten ist bei Starcraft unerläßlich für den Gewinn eines Spiels.



Starcraft.Base renoviert

Nach langen Umbauarbeiten ist es nun endlich soweit. Die Internetseite „Starcraft.Base" ist mit komplett neuem Layout online gegangen. Über die kosmetischen Verbesserungen hinaus wurden auch inhaltliche und technische Umstrukturierungen vorgenommen. Die SCuM-Datenbank mit Suchfunktion und ausführlichen Reviews zu allen angebotenen Maps, das technisch neugestaltete Forum oder die GER-Team-

Interview mit Adulco

? Wie kam es zu der Idee, ein deutsches Starcraft-Nationalteam zu kreieren? Vielleicht kannst du einmal die Anfangszeit bis zum momentanen Stand beschreiben.

! Die Idee existierte seit langem in den Köpfen vieler Spieler, nur mangelte es an der Organisation und der Möglichkeit, das Nationalteam auch im Wettkampf mit anderen Nationen einzubringen.
Im beliebten Forum der Starcraft-Spieler bei Broodwar.de wurde diese Idee nun wiederbelebt, und auch ein internationales Turnier wurde angekündigt. Das Interesse bei allen Online-Spielern war überwältigend, und so trafen sich auf Initiative der ScBase zehn der besten und einflußreichsten Spieler Deutschlands, um über den Team-Captain und weitere Regularien zu beraten. Ich wurde zum Mannschaftführer gewählt, und mir wurde das Recht auf die Auswahl aller Teammitglieder eingeräumt. Daraufhin erklärte sich die Scbase bereit, die offizielle Seite des Teams zu gestalten und zu betreuen. Dort wird nun über die neuesten Begebenheiten rund ums Nationalteam berichtet.

? Wie ging denn die Auswahl der Spieler vonstatten?

! Da ich zu den erfahrensten Spieler gehöre, sind mir alle guten Spieler in Deutschland bestens bekannt, dennoch beobachtete ich mehrere Testspiele und befragte verschiedene namhafte Spieler, um eine gerechte Entscheidung zu treffen. Das Resultat ist ein Team mit breiter Zustimmung der Onlinespieler.

? Wie würdest Du unsere Chancen gegenüber anderen Nationen wie den USA beschreiben und was geschieht, um diese Chancen zu verbessern?

! Die USA haben schon im Ländervergleich mit Kanada ihre Spielkunst eindrucksvoll bewiesen und haben mit X'Ds~Grrrr... den aktuellen Weltmeister im Einzel und die frühere Nr. 1 der Weltrangliste in ihren Reihen. Sie zählen nicht zuletzt deshalb zu den absoluten Favoriten. Aber auch das deutsche Team kann Spieler vorweisen, die zu den Top 10 der Welt gehören, deshalb sehe ich uns zwar als Außenseiter, aber nicht chancenlos, gerade weil es ein Teamwettbewerb ist. Wir bereiten uns durch unser gemeinsames Training gewissenhaft auf das bevorstehende Turnier vor und werden versuchen, dem einen oder anderen ein Bein zu stellen.

? Abschließend würde mich interessieren, welchen Stellenwert Du dieser und ähnlichen Ideen in der Zukunft einräumen würdest. Mit welcher Situation rechnest Du z. B. in 5 Jahren? Wird es – rein theoretisch – bald europaweite Ligen und Weltmeisterschaften zu Computerspielen wie *Starcraft* geben, die z.B. auch über das Fernsehen publiziert werden?

! Der Wettkampf verschiedener Nationen untereinander, ganz egal ob auf sportlicher oder geistiger Ebene, wird die Bevölkerung immer faszinieren, deshalb wird das anstehende Turnier nur die Initialzündung für weitere Länderwettkämpfe darstellen. Europa- und Weltligen sind nur die logische Konsequenz und Weiterentwicklung. Schon heute werden z. B. in Korea wichtige Starcraft/Broodwar-Spiele live im Fernsehen übertragen. Cybersport ist längst mehr als reine Fiktion und wird neben dem „traditionellen" Sport seine eigene Bedeutung und Akzeptanz bei allen Menschen erlangen. Das Internet nimmt immer mehr Raum im Leben der Bevölkerung auf der gesamten Welt ein und wird mittelfristig neben dem Fernsehen zur wichtigsten Informationsquelle reifen. Fernsehen wird dann zur Unterhaltung, das Internet zur Informationsbeschaffung benutzt. Und dann wird es normal sein, auf den Sender „Starcraft-TV" zu zappen und sich die Liveübertragung der Broodwar-Weltmeisterschaft anzuschauen.

Die deutsche Starcraft.Base wurde grundlegend überarbeitet und ist jetzt unter http://scbase.fsgs.com erreichbar.

Steckbrief: X'Ds~Grrrr

In Zukunft möchten wir Ihnen mehrere bekannte *Starcraft*-Spieler etwas genauer vorstellen. Beginnen möchten wir mit dem „Broodwar Tournament"-Sieger X'Ds~Grrrr.... http://xds.dreamcite.com/

Nickname	X'Ds~Grrrr...
Name	Guillaume Patry
Geburtsdatum	19.06.1982
Wohnort	Québec, Kanada
Beruf	Schüler
Hobbies	Badminton, Inlineskating, Computerspiele
Lieblingsrasse	Canadian :-)
Lieblingskarte	Lost Temple
Bester Spieler aller Zeiten	Maynard, D22-soso?
Bisherige Erfolge	PGL Saison #3 - $3,500 und einen PC. PGL Season #4 - $10,000 und einen weiteren PC. Sports Seoul - $12,500. Kleines Turnier in Korea - $800. Schließlich der Sieg im „Broodwar Tournament" - $10,000.

X'Ds~Grrrr...

Sektion (siehe eigener Bericht) sind nur einige der neuen Höhepunkte unserer Seite. Im Zuge dieser Änderungen hat sich auch die URL geändert. Die Starcraft.Base ist fortan unter http://scbase.fsgs.com zu erreichen.

Starcraft 2?!

Immer wieder werden Stimmen nach einer Fortsetzung des nun schon etwas in die Jahre gekommenen *Starcraft* laut. Blizzard hat kürzlich eine Antwort zu diesem Thema veröffentlicht, in der es heißt, daß momentan kein weiteres Spiel aus der *Starcraft*-Reihe in Planung sei. Im Gegensatz zu dieser, von den *Starcraft*-Fans verständlicherweise sehr negativ aufgenommenen Meldung steht die Entdeckung eines sehr bekannten Programmierers, welcher auf der ECTS-Messe ein Poster zu *Starcraft* 2 in einem Presseraum von Blizzard definitiv gesehen haben will. Die Gerüchte gehen – ob von Blizzard geschürt oder nicht, sei dahingestellt – somit eifrig weiter.

Dieser seltsame Screenshot sorgt momentan in der Starcraft-Szene für Aufregung: Ein weiterer „Hack" oder eine Fälschung?



Der gefürchtete Alptraum eines jeden Battle.net-Spielers: Der immer häufiger auftretende Verlust der Online-Verbindung und das daraus resultierende Ende einer Spiele-Session.

Worldcraft

Kürzlich wurde die Idee eines World-Cups aller *Starcraft*-Nationen in Form eines Turniers mit dem Titel „Worldcraft" umgesetzt. Insgesamt sind acht Plätze verfügbar, die sich momentan mit internationalen Mannschaften füllen. Auch Deutschland wird vertreten sein und hat sich bereits als erste Nation angemeldet. Weitere Infos unter http://www.sagaming.co.za/sastarcraft/worldcraft.

X'Ds~Grrrr... gewinnt „Broodwar Tournament"

Der sehr bekannte kanadische *Starcraft*-Spieler „X'Ds~Grrrr..." hat das offiziell von Blizzard angesetzte „*Broodwar* Tournament" mit einem klaren 3:0-Sieg gegen „[B_Blade]Leader" gewonnen. Für diesen Sieg bekam er 10.000$ sowie den Titel des besten *Broodwar*-Spielers der Welt. Kurz zuvor hatte er mit einem Gewinn von 12.500$ bei einem Turnier in Korea für Aufregung gesorgt.



X'Ds~Grrrr. .. auf dem Weg zu einem Turnier in Korea.



Auf der Cover-CD

Winamp-Skin
Ein Starcraft-Skin für den bekannten Mp3-Player „Winamp"
skin_marine.zip

WinCorder
Ein Programm zur Aufzeichnung von Starcraftspielen als .avi-Dateien.
wcord.exe, wcorder.txt

Wir über uns: Der Wechsel

Mit dieser Ausgabe findet eine Art Wachablösung im *Starcraft*-Spielerforum statt. Michael Paa, der diese Seiten bislang vornehmlich betreut und koordiniert hat, zieht sich nun zurück, da er nicht mehr genügend Zeit findet, um Ihnen auch in Zukunft das *Starcraft*-Forum in gewohnter Qualität darzubieten. Ab dieser Ausgabe wird Arne Bleckwenn, der schon bisher als Co-Autor an diesen Seiten mitgearbeitet hat, die Betreuung übernehmen. Für Sie als Leser ändert sich nichts: Sie werden an dieser Stelle auch weiterhin die neuesten Meldungen aus der *Starcraft*-Szene qualitativ hochwertig aufbereitet serviert bekommen.

Age of Empires

Hans-Peter Brill ist in der Age-of-Empires-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen AoE-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill,
38 Jahre, EDV-Fachmann, Stolberg
AOEWinner@brill.de

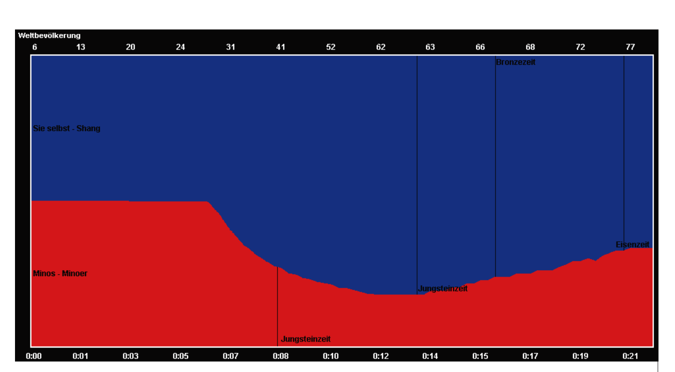
„Ich bin gespannt, welchen Stellenwert Age of Empires nach dem Erscheinen von Age of Kings haben wird."



Ein typischer Start in Age of Kings: mit 30 Dorfbewohnern, zusätzlichen Fischerbooten und mit einer Palisaden-Umzäunung legen Sie die Grundsteine für Ihre Siedlung.

Age of Empires-Strategien

In den drei letzten Ausgaben stellten wir die drei Basis-Strategien Tool-Rush, Bronze-Rush und Boom vor. Wer alle drei Strategien gleichermaßen gut beherrscht, wird sich fragen, welche Strategie denn nun die zu bevorzugende sei. Genau das ist jedoch nicht eindeutig zu beantworten. Wie bei vielen Dingen in *Age of Empires* gilt auch hier wieder das Stein/Papier/Schere-Prinzip: Tool-Rush gewinnt gegen Boom, Bronze-Rush gewinnt gegen Tool-Rush, Boom gewinnt gegen Bronze-Rush - vorausgesetzt, daß beide Spieler gleich gut sind und einen gleichermaßen gut für die jeweilige Strategie geeigneten Startplatz haben. Genau der bestimmt deshalb auch oft die Strategie: Ein Tool-Rush kann nur dann erfolgreich sein, wenn er zu einem wirklich sehr frühen, erfolgreichen Angriff führt. Das bedeutet, daß die wesentlichen Grundressourcen sofort verfügbar sein müssen, andernfalls kommt ein Tool-Rush kaum in Frage. Ein Bronze-Rush benötigt eine erstklassige Bronzezeit und sofort die zugehörigen Bronze-Einheiten, ansonsten ist die Verwundbarkeit durch einen toolrushenden Gegner zu groß. Ein Boom ist zwar am allerwenigsten von einem unglücklichen Startplatz abhängig, aber wenn der Gegner aufgrund eines idealen Startplatzes einen Tool-Rush durchführt, und dies lange bevor der boomende Spieler selbst im Tool-Zeitalter ist, dann ist man beim Boom viel zu verwundbar. Ein Boom nutzt frühe Gebäude wie Mauern, und der boomende Spieler verteilt seine Produktionsstätten über die gesamte Karte, um bei einem gezielten Angriff des Gegners nie zu viele Einheiten auf einmal zu verlieren. Diese gute Verteilung erfordert die ausgeprägte Fähigkeit des Spielers, seine Dorfbewohner an allen Standorten gleichzeitig bestmöglich einzusetzen. Dies gilt aber auch für einen Tool-Rush: Daheim muß die Produktion laufen, während man den Gegner angreift. Diese erforderlichen „Multitasking-Fähigkeiten" kann man nur durch ständige Übung optimie-



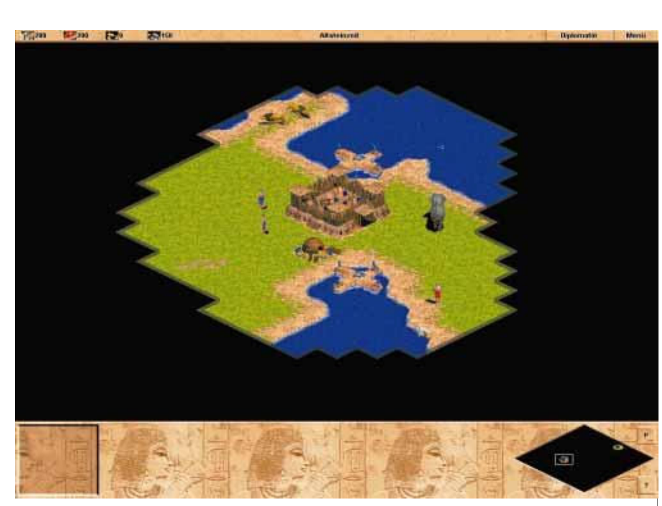
Die Zeitleiste eines boomenden Spielers, der gegen einen „Tool-Rusher" antrat, läßt ganz deutlich die unterschiedlichen Prioritäten der beiden Strategien erkennen.

Die CLAN-Szene im Internet



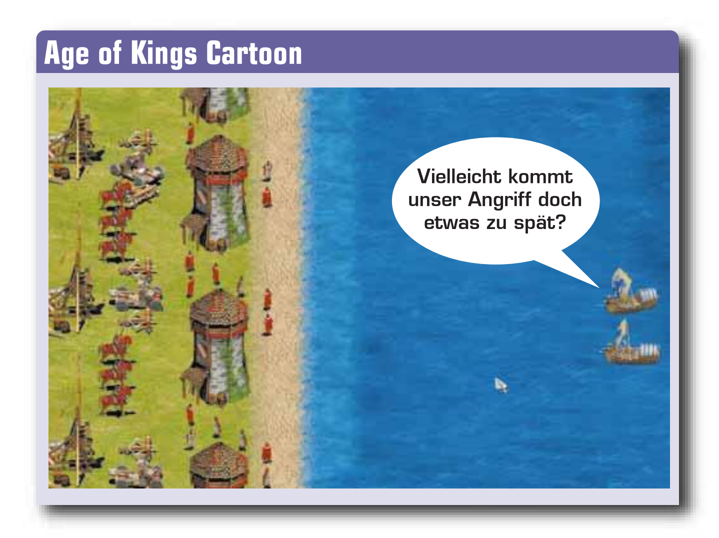
Auf einem Gelände nahe des Dorfs Huntlosen befindet sich ein früheres Militärkrankenhaus, das von 180 Alternativen bewohnt wird. Deren Kopf (Faust) ist ein begeisterter AOE-Anhänger und hat damit seine Siedlung und fast ganz Huntlosen „infiziert".

Im „Tal der Hunte", zwischen Bremen und Oldenburg liegt ein wunderschönes Dorf namens Huntlosen. In diesem Dorf gibt es einen Treffpunkt, genannt die Sonder-Bar, in dem allabendlich untereinander und gegen Spieler im Internet intensivst Age of Empires gespielt wird. Es gibt wohl keinen Ort in Deutschland mit einem so hohen prozentualen *Age-of-Empires*-Spieler-Anteil wie Huntlosen. Durch viel Erfahrung und gutes Teamwork zählen die Sonderbaren zu den Spitzenspielern der deutschen *Age-of-Empires*-Szene, und die Treffen in Huntlosen zählen zu den herausragenden Ereignissen, zu denen bis zu 40 *Age-of-Empires*-Spieler aus ganz Deutschland anreisen. Zu diesem Team rund um den Kopf und Organisator Faust zählen so bekannte *Age-of-Empires*-Spieler wie Incognito_OL, Antigonoss und viele andere mehr.



Der Engpaß wurde frühzeitig mit einer Kaserne zugebaut und der Gegner wird am weiteren Vordringen gehindert.

Age of Kings Cartoon

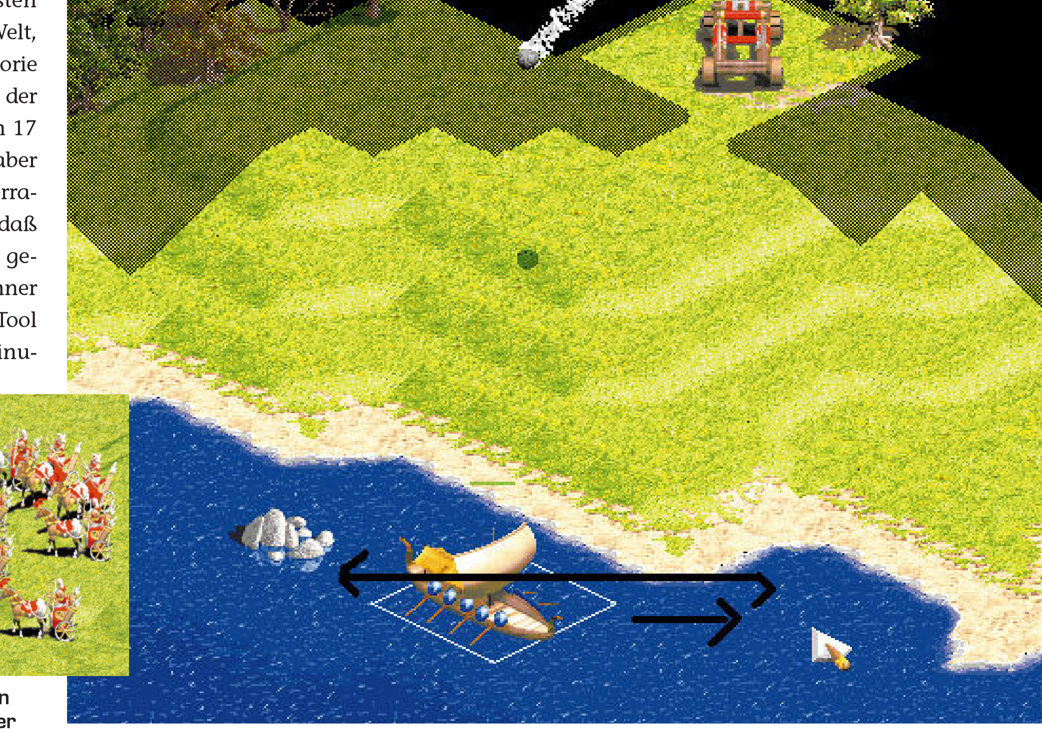


Age of Empires-Liga



Die *Age-of-Empires*-Liga, im Februar dieses Jahres von Red5, Matzi und Energetics gegründet, ist weniger eine Art Bundesliga, als vielmehr ein flexibles System, bei dem Spieler nicht zu bestimmten Terminen oder Pflichtspielen gezwungen werden. Man spielt, wenn man Lust, Laune und Zeit dazu hat. Die Erfolge der Spieler werden in einem Punktesystem einander gegenübergestellt. In der *Age-of-Empires*-Liga gibt es Spielmöglichkeiten für Teams (z. B. 3 gegen 3) und für Einzel. Derzeit nutzen rund 75 aktive Spieler dieses attraktive Angebot. http://www.aoe-liga.de/

ren. Aber genau das zeichnet den guten Echtzeit-Strategen aus. Natürlich müssen sich die Fähigkeiten der gewählten Zivilisation mit der ins Auge gefaßten Strategie decken. Eine Zivilisation, die genau in der dominanten Phase einer Strategie nicht sofort die überlegenen Einheiten trainieren kann, wird zum Scheitern der Strategie führen. Man kann beispielsweise keinen perfekten Bronze-Rush mit Wagenschützen durchführen, da die Entwicklung des Rads den Angriff ganz wesentlich verzögert. Out4Blood, einer der besten *Age of Empires*-Spieler der Welt, favorisiert sogar eine Theorie des Late-Tool, bei welcher der boomende Spieler erst nach 17 Minuten Bronze erreicht, aber in dieser Zeit eine so überragende Ökonomie aufbaut, daß dem kein früher Angriff gewachsen ist: 36 Dorfbewohner plus 30 Fischerboote vor Tool (also in den ersten 11 Minuten), 8 Häfen bis Bronze und derart viele Gebäude wie Mauern aneinandergesetzt, daß frühe Angriffe der Gegner lange aufgehalten werden. Prinzipiell sind alle diese Strategien auch auf *Age of Empires2: Age of Kings* anwendbar. Pauschal kann man sagen, daß man bei *Age of Kings* im Zweifel bei jeder der genannten Strategie eher mehr Dorfbewohner produziert als bei *Age of Empires* bzw. *Der Aufstieg Roms*. Dies ist ein Resultat der besseren Verteidigungsmöglichkeiten im ersten Zeitalter (Holzpalisaden), der Notwendigkeit für früheste Angriffseinheiten, bereits Gold einzusetzen und der größeren Karten mit entsprechend längeren Wegen. Als sehr angenehm empfinden die meisten Spieler bei *Age of Kings* den bei Spielbeginn vorhandenen Späher, der das Erkunden der Umgebung des eigenen Dorfzentrums ganz wesentlich erleichtert.



Ohne Ballistik treffen Steinwerfer und Katapulte bewegliche Ziele kaum! Tanzende Einheiten wie hier ein Schiff können ohne eigene Verluste solche `dummen´ Katapulte vernichten!

Höhenunterschiede machen Fernwaffen (bergab) stärker und Nahkampfwaffen (bergauf) schwächer!

Die Siedler 3



Rolf Klöppel, Mitbegründer des Siedler-Online-Clubs, versorgt Sie Monat für Monat mit den heißesten News der *Siedler*-Szene.

Rolf Klöppel aka Mordred
26 Jahre, Journalist, Rheine
http://www.s3club.de
mordred@s3club.de

„In diesem Monat haben die Amazonen das Siedlerleben dominiert. Viele Spieler haben sich daran gemacht, die Mädels besser kennenzulernen ;-)"



Wenn Diebe im Anmarsch sind, heißt es aufpassen, sonst ist im Nu ein Großteil der Rohstoffe weg.

Die beliebtesten Multiplayer-Maps – die Zugzwang-Map

Beim letzten Turnier, das die PC Action in Zusammenarbeit mit dem Siedler-Online-Club veranstaltet hat, ist die Zugzwang-Map von Manemer als Karte für die Finalrunde bestimmt worden. Hierbei offenbart sich dem Spieler eine ungewöhnliche Situation. Er startet auf einer kleinen Halbinsel, die nur durch zwei schmale Stege mit dem Festland verbunden ist. Erst dort befinden sich die Berge, die zum Waffenbau unbedingt benötigt werden. Um gegenüber dem Gegner keinen Nachteil zu riskieren, muß man sich also schnellstmöglich Richtung Festland ausbreiten. Wenn auch nicht ganz einfach, ist die Map ideal für alle Völker ausbalanciert und bietet viele strategische Möglichkeiten. Für ein Spiel 1 gegen 1 also absolut zu empfehlen.

Exklusiv für die PC Action – Flashhilfen für S3

Vor einigen Monaten hat sich ein Schweizer Siedlerfan daran gemacht, eine neue Art von Missionshilfen zu basteln. Mit Hilfe von Macromedia-Flash hat Flasher es geschafft, Lösungshilfen zu den Originalmissionen und der Missions-CD in filmischer Form zusammenzustellen. Das Movie für die Originalmissionen ist in jedem Kapitel mit kleinen Gags gespickt, damit neben der Information auch der Humor nicht zu kurz kommt.
Beim Movie zur Missions-CD geht's etwas zivilisierter zu – absolut empfehlenswert! Schaut mal rein. Auf der Heft-CD sind die Flashmovies (Macromedia Flash Plug-in wird benötigt) abgelegt.



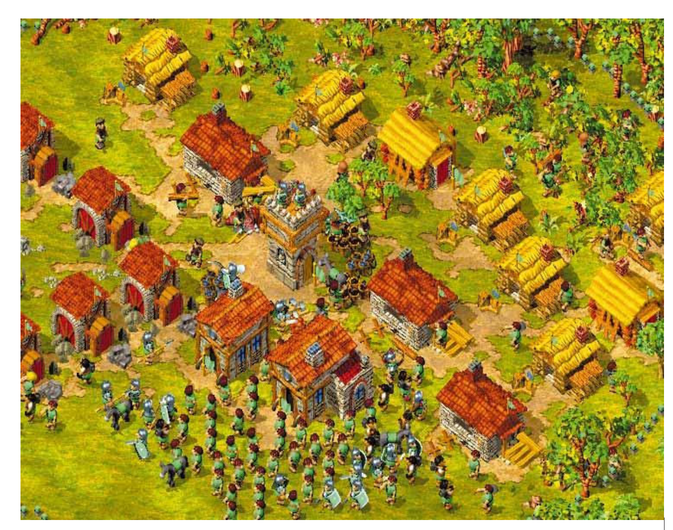
Auf der Cover-CD

Zug.zip
Die Multiplayer-Map des Monats, „Zugzwang".
Flashhilfen.zip
Exklusiv: Die Macromedia-Flashhilfen für *Die Siedler*.

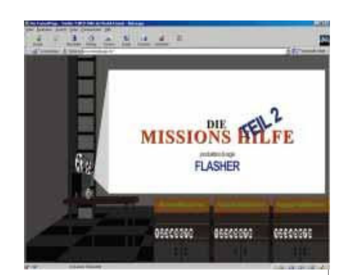
Aller Anfang ist schwer – Die Baureihenfolge für einen guten Start mit Römern.

Wer sich an die Römer traut, hat ein sehr ausgeglichenes Völkchen unter seiner Herrschaft. Römer verbauen Stein und Holz fast gleichmäßig in ihren Gebäuden. Die Baureihenfolge für einen guten Start sieht folgendermaßen aus: *Kleines Wohnhaus* ➔ *Steinmetz* ➔ *Steinmetz* ➔ *Holzfäller* ➔ *Holzfäller* ➔ *Holzfäller* ➔ *kleiner Turm* ➔ *Sägewerk* ➔ *Förster* ➔ *Steinmetz* ➔ *mittleres Wohnhaus* ➔ *Steinmetz* ➔ *Holzfäller* ➔ *Förster* ➔ *Holzfäller* ➔ *Holzfäller* ➔ *Sägewerk* ➔ *Steinmetz* ➔ *Holzfäller* ➔ *Holzfäller* ➔ *Steinmetz* ➔ *Holzfäller* ➔ *Sägewerk* ➔ *Förster* ➔ *mittleres Wohnhaus*

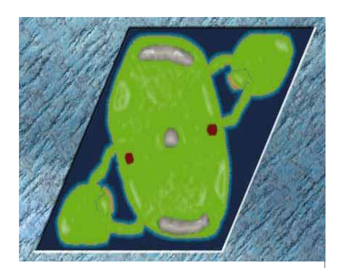
Im Laufe des Spiels muß man sich immer wieder nach neuen Steingebieten umsehen. Die Römer sind zwar nicht so gierig auf Stein wie die Ägypter, dennoch kann es im Laufe längerer Spiele zu Steinengpässen kommen. Drei Holzkreisläufe (je drei Holzfäller, ein Sägewerk, ein Förster) reichen im Normalfall aber immer aus. Wenn man anfangs noch keinen Zugriff auf ein größeres Steinfeld oder einen Wald hat, empfiehlt es sich, die Baureihenfolge den



Zwei Steinmetze und ein Holzkreislauf bilden eine Baustoffeinheit. Für eine funktionierende Wirtschaft werden mindestens fünf Steinbrüche und drei Holzkreisläufe benötigt.



Die Missionshilfen führen den Spieler direkt in den geheimen Vorführraum.



Zugzwang – diese Map erfordert effektives Bauen. Jeder Fehler kann den Sieg kosten.

Begebenheiten anzupassen und erst kleine Türme zur Erschließung der nötigen Ressourcen zu bauen. Mit der Ankunft der Amazonen bei den Siedlern kann man sich am Anfang auch einen kleinen Vorteil ergaunern, wenn man dem Gegner eine Horde Diebe auf den Hals schickt und sich bei seinen Rohstoffen bedient.

Interview mit Flasher! – Der Flash-Meister kommt zu Wort

Flasher hat vor einiger Zeit Missionshilfen zu *Siedler 3* und der dazugehörigen Missions-CD entwickelt und ins Internet gestellt. Seither wurden die im Flash-Format angefertigten Movies einige tausend mal abgespielt. Grund genug, den Mann hinter den Movies einmal zu interviewen.



Guido Wickihalter aka Flasher hat sich im Internet einen guten Namen gemacht.

Mordred: Hi Flasher, Du hast die Idee zu den Missionshilfen zu *Siedler3* und der Mission-CD fürs Internet gehabt. Wie kam es zu dieser Idee?
Flasher: Nun, Lösungshilfen zu den verschiedensten Spielen kann man überall finden. Was ich wollte, war ein interaktiver Film, der die Spieler durch die einzelnen Missionen führt. Humor sollte dabei aber auch nicht zu kurz kommen.
Mordred: Wie hast Du das angestellt?
Flasher: Ich habe große Erfahrung mit Macromedia-Flash. Mit Hilfe dieses Programmes war es mir möglich, genau das umzusetzen, was mir vorschwebte.
Mordred: Hattest Du Hilfe bei dem Projekt, oder war es eine One-Man-Show?
Flasher: Niemand kann alles. Ich kann zwar programmieren, aber mit dem kreativen Schreiben hapert es bei mir etwas, auch das Komponieren der passenden Filmmusik ist nicht unbedingt meine Stärke. In diesen Bereichen habe ich Freunde, die mich mit dem Notwendigen versorgen. So habe ich Grafiken, Texte und Sound quasi geliefert bekommen.
Mordred: Deine beiden ersten Missions-Hilfen sind abgedreht und auf Deiner Homepage (http://www.freizeitpage.ch) zu begutachten. Jetzt sind die Amazonen hinzugekommen. Wird es zu dieser Erweiterungs-CD einen weiteren Film à la Flasher geben?
Flasher: Im Moment habe ich leider keine Zeit dafür, wenn es mich auch reizt noch einmal in die Trickkiste zu greifen. Aber jetzt haben andere Projekte Vorrang.
Mordred: Welcher Art sind diese Projekte?
Flasher: Ich habe mich vor einigen Monaten selbständig gemacht als Webdesigner. Da fällt mittlerweile eine Menge Arbeit an. Außerdem baue ich mit einem Partner ein Onlinemagazin für Computerspiele auf unter http://www.games-web.ch und http://www.gamesweb.de.
Mordred: Wird sich diese Plattform wieder mit den Siedlern beschäftigen?
Flasher: Das steht außer Frage. Natürlich gibt es auch eine umfangreiche Siedler3-Page. Aber das ist nicht alles. Auch *Diablo2, HalfLife, Quake, Anno 1602, Unreal, Tiberian Sun, StarCraft* und *Black&White* sind vertreten, um nur einige zu nennen. Letztlich soll die Plattform ja alle Spieler mit News, Patches, Downloads, Previews und und und bedienen. Auch Wettbewerbe sind geplant.
Mordred: Das hört sich tatsächlich nach viel Arbeit an. Ich hoffe, daß wir bald wieder von Dir hören werden und Du uns vielleicht doch noch mit einem Amazonen-Movie überraschen wirst. Vielen Dank für das Gespräch.
Flasher: Vielen Dank und grüezi aus der Schweiz!

Die Weltranglisten – Von TOP-SOCs und Ladder-Cracks

In diesem Monat gab es in allen Ranglisten, in denen man sich mit anderen Siedlern rund um den Globus messen kann, ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen. Bei der Clanliga von BB haben sich zwischenzeitlich die Gallier vor die Wussels gesetzt. Das wollten sich die Ersten des Vormonats aber nicht gefallen lassen und haben den Galliern im Endspurt doch noch den Monatssieg abgeluchst. Die BB-1vs1-Liga und die BB-Clan-Liga sind unter http://www.siedler3.de abrufbar. Auch in der 1vs1-Liga gab es einen Wettlauf um die Plazierungen. Der dominierende Erste der letzten Monate – Michael TK – wurde von Moya abgefangen. Die beiden vom SOC http://www.s3club.de organisierten Ligen LP und KO waren nicht weniger spannend. So hat SOC Tinka in den letzten Wochen einen echten Spurt hingelegt und das Feld von hinten aufgerollt: Platz 1 in der LP-Liga. Die KO-Liga ist in der letzten Zeit etwas weniger frequentiert. Hier hat sich die Spitzengruppe dennoch neu verteilt. Zwischen dem ersten und dem zehnten Platz liegen nur elf Punkte.

BB-1vs1-LIGA TOP10

In der von BB initiierten 1vs1-Liga treten die Spieler – wie der Name schon sagt – allein gegeneinander an. Es gibt keine Punkteuntergrenze und dadurch viele Spiele, die kaum länger als 30 Minuten dauern.

Platz	Spielername	Punkte
1	Moya	10393
2	Michael TK	10336
3	The Fastest Rusher	10271
4	SOC Bratzo	9863
5	Liesel	9796
6	The Specialist	9755
7	Eberwurz	9729
8	SOC NewBie	9643
9	CwX	9603
10	Viking Ian	9546

BB-CLAN-LIGA

Wer mit seinem Clan die Ladder (Rangliste) erstürmen will, dem bietet sich die Clan-Liga an. Ein echtes Highlight ist es immer wieder, wenn diese Clans in Clanmatches aufeinandertreffen.

Platz	Clanname	Punkte
1	Die Wussels	9554
2	Gallier	9351
3	TNT	9233
4	Saurier Clan	9137
5	The Warlords	9080
6	DS of Chulak	8977
7	Just4Fun	8833
8	The Great Gods	8813
9	Black Warriors	8787
10	KillerCoolBrothers	8781

SOC-LP-LIGA TOP10

In der LP-Liga sind wieder alle Spielarten erlaubt – egal ob allein, im Team oder allein gegen 2 oder 3 Spieler. Aber ohne funktionierendes Wirtschaftssystem hat man keine Chance gegen die Aufbauprofis.

Platz	Spielername	Punkte
1	Tinka	170
2	La Bestia	131
3	Hai	117
4	Spaceworld	108
5	Aragon	107
6	Cindy	105
7	Torsten M	101
8	Mr Burns	100
9	Lemontree	100
10	Unbesiegbarus	100

SOC-KO-LIGA TOP10

Die Mutter aller *S3*-Ligen ist die KO-Liga des *Siedler*-Online-Clubs (SOC). Hier spielen seit Anfang des Jahres mittlerweile knapp 1.600 Spieler um die Spitze. Der Sieger benötigt mindestens 1.600 Punkte.

Platz	Spielername	Punkte
1	Mordred	208
2	BND	206
3	Rephil	204
3	Schippy	204
5	Ari	200
5	Chaos	200
5	Sancho	200
8	Cuppola	198
9	Knight Higher	198
10	Brutus Butcher	197
10	fishface	197
10	Velicoraptor	197

Anno 1602

Unser Anno-1602-Experte Karel „Charlie“ Kaufmann versorgt Sie in jeder Ausgabe mit Neuigkeiten aus der Anno-Szene.

Karel ‘Charlie’ Kaufmann
30 Jahre, Student
http://www.tat.physik.uni-tuebingen.de/~kaufmann
kaufmann@tat.physik.uni-tuebingen.de

„Ich freue mich momentan auf Age of Kings und frage mich gleichzeitig, ob der 3. Teil der AoE-Saga nicht vielleicht ein „Age of Colonization“ um das Jahr 1602 herum werden wird.“

Neues zum Anno 1602-Nachfolger

Wie schon *Anno 1602*, wird auch der Nachfolger des Erfogstitels von Sunflowers und der österreichischen Firma Max Design gemeinsam produziert, wobei Max Design wieder den Löwenanteil des Spiels programmiert. Die Arbeiten haben im Januar dieses Jahres begonnen. Geplanter Erscheinungstermin ist voraussichtlich die zweite Jahreshälfte 2000. Momentan befindet man sich aber noch in der Experimentierphase, so daß Details zum GamePlay oder In-Game-Screenshots nicht zu bekommen waren. Ein offizieller Titel existiert ebenfalls noch nicht. Laut Sunflowers dürfen die Fans ein komplett neues Spiel erwarten, das in die Kerbe seines Vorgängers schlagen wird (Historischer Hintergrund, Tech-Level und Spielprinzip werden ähnlich wie bei *Anno 1602* angesiedelt sein.). Einzelheiten zum Spielablauf gibt es momentan aber noch nicht. („Wir wollen erstmal etwas sehen, bevor wir anfangen, uns über die kleinsten Details Gedanken zu machen“, so Jürgen Reußwig, Producer)

Zur Zeit bastelt man noch fleißig an der neuen Grafik-Engine. Diese wird bei Spezialeffekten verschiedene Funktionen von 3D-Grafikkarten unterstützen, setzt aber ansonsten auf die gewohnte isometrische Darstellung. Eine frei zoom- und drehbare 3D-Sicht wird es voraussichtlich nicht geben. Stattdessen sollen die Figuren und Gebäude noch detaillierter erscheinen als im Vorgänger – was in einer echten 3D-Darstellung kaum realisiert werden könnte. Der Wuselfaktor wird ein klein wenig erhöht werden. Der Einbau verschiedener Terrainarten (im Gegensatz zum *Anno 1602*-Einheitsterrain) ist ebenfalls im Gespräch. Zum Schluß eine gute Nachricht für alle *Anno 1602*-Freunde: Sunflowers hat angekündigt, möglichst viele Ideen aus dem Feedback zu *Anno 1602* aus E-Mails, Umfragen und dem *Anno 1602*-Forum in den Nachfolger einfließen zu lassen.



Grafikstudien zum Anno-1602-Nachfolger: Orientalische Bauwerke, eine Stelzensiedlung am Wasser und afrikanische Eingeborenen-Hütten lassen erste Vermutungen über Landschaft und Handlungsort zu.

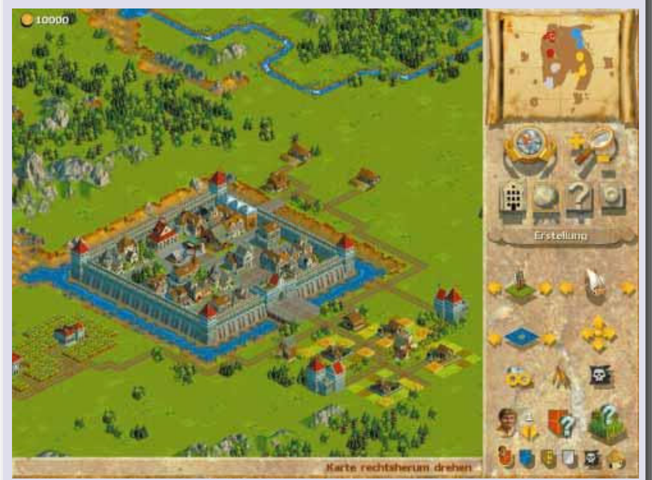
Anno 1602: Frequently Asked Questions [FAQ]

Q: In manchen Missionen ist es praktisch, die KI-Kontore/Indianerdörfer durch automatische Handelsrouten regelmäßig abklappern zu lassen, um wichtige Waren kaufen beziehungsweise verkaufen zu können. Dabei kommt es öfter vor, daß eine Ware nicht vorrätig/gefragt ist. Kann man die darauf folgende Meldung: „Überprüft Eure Handelsrouten!“ irgendwie abstellen? Die Standardbuttons funktionieren nicht.

A: Im Unterverzeichnis „Speech8“ befinden sich die Wave-Files für die Sprachausgabe. Die Datei „610.wav“ enthält die angesprochene Meldung. Umbenennen in „610.xxx“ bewirkt, daß die Meldung nicht mehr ertönt. Alternativ kann man auch ein eigenes Wave-File mit unauffälligerem Inhalt einsetzen.
Eine vollständige Liste aller ANNO 1602-Wave-Files soll demnächst bei Sunflowers veröffentlicht werden.

Anstatt der Map des Monats...

… haben wir diesen Monat knapp 45 absolute Leckerbissen für alle Anno-Spieler auf unsere Cover-CD gebannt. In Zusammenarbeit mit den größten Anno-1602-Fanseiten haben wir für Sie circa 45 Missionen ausgewählt, die sowohl Anfänger als auch Experten gleichermaßen zufriedenstellen dürften – viel Vergnügen!



Kampf um Annotolien : Wer gewinnt die Auseinandersetzung um den unbekannten Kontinent Annotolien?

Auf der Cover-CD

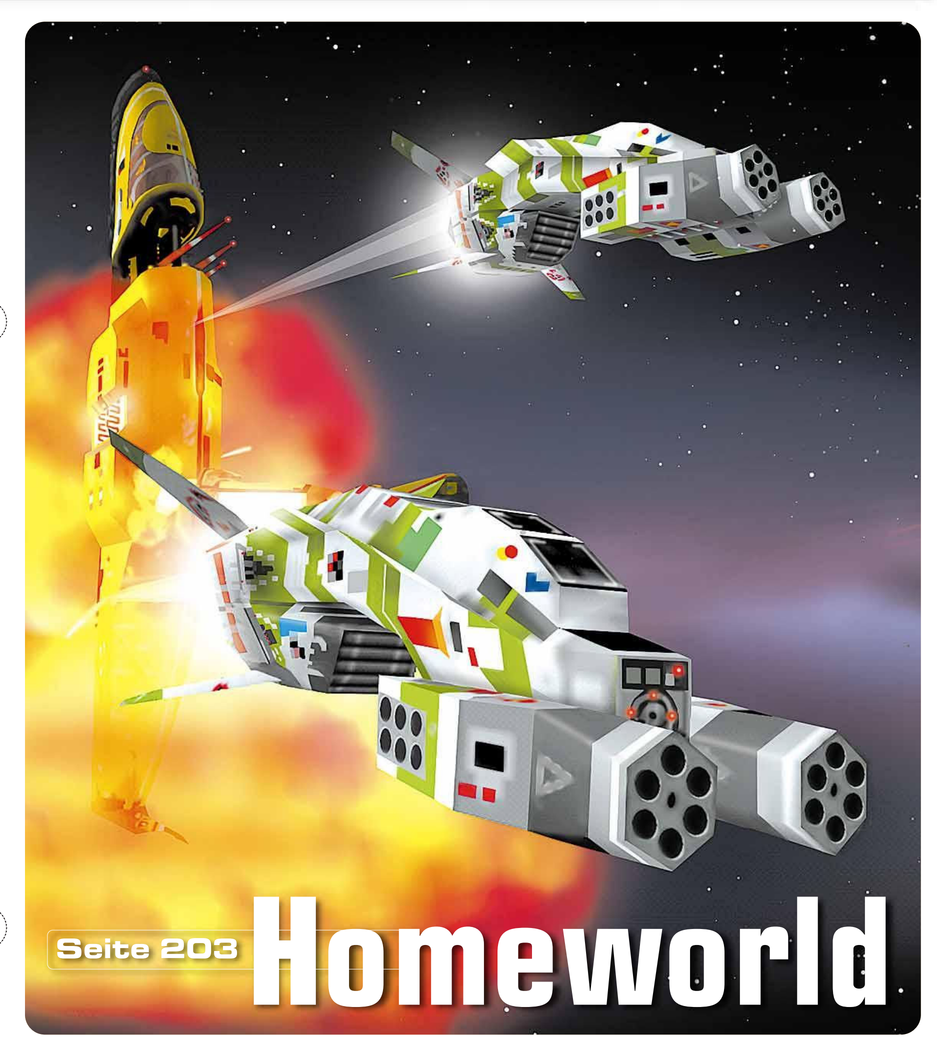
index.html
Eine Übersicht mit ca. 45 Missionen, die sich diesen Monat auf unserer Heft-CD befinden.



Dieses Bild zeigt eine unserer knapp 45 Missionen, welche Sie diesen Monat exklusiv auf unserer Cover-CD finden. Auch diese Mission spielt auf dem Kontinent Annotolien.

PC ACTION Spieletips

11/99



Ausgetrickst



Kann man ein gutes Spiel noch besser machen? Klar! Es gibt eigentlich an jedem Spiel noch Stellen, die man verfeinern könnte. Und die Spielehersteller tun dies mit Vergnügen. Ein Nachfolger jagt den nächsten, zweite, dritte und vierte Teile bekannter Titel tauchen auf. Oft verstecken sich hinter den Neuauflagen alte Ideen und Technologien mit neuem Gewand. Nicht so bei den beiden Nachfolgern in unseren Tips und Tricks. Die Rede ist von NHL 2000 und Age of Empires 2. Auch wenn sich auf den ersten Blick bei NHL nicht viel getan hat, ist man der Realität doch wieder ein Stückchen näher gekommen. Wie Sie die neuen taktischen Möglichkeiten nutzen können, lesen Sie ab Seite 209. Age of Empires ist einfach in jeder Hinsicht besser geworden: tolle Kampagnen, sehr gute Spielbarkeit und jede Menge neue Möglichkeiten. Wir geben Ihnen allgemeine Tips und lösen bereits jetzt drei Kampagnen (ab Seite 191). Und siehe da, es gibt doch noch ganz neue Spiele: Homeworld von Sierra setzt in der Echtzeitstrategie völlig neue Maßstäbe.

Florian Weidhase

Tips-&-Tricks-Profis

Andrea von der Ohe
Peter Gunn
Thorsten Seiffert
Stefan Weiß
André Geller
Uwe Schmidt
Frank Jürgen Wörner
Uwe Symanek

Unsere Tips-&-Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletips.

Spieletips

Thema Technik

Kurztips

Index

Einsendehinweise

Einsendehinweise für Tips & Tricks:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Das Spiel, zu dem Sie Tips & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.

3. Kurze Spieletips (sogenannte „Kurztips") finden auch auf einer Postkarte Platz. **Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztips erstellt wurden!**

4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.

5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mit Hilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf Diskette mitschicken.

6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word- für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.

7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tip einsenden.

8. Wir drucken Ihre Tips & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheat-Codes und Kurztips werden mit Beträgen zwischen 20 Mark und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. **Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben!** Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.

9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.

10. Notieren Sie Name und Anschrift **nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.**

Ihre Tips & Tricks schicken Sie

an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tips & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

oder per E-Mail an: **tips@pcaction.de**

Komplettlösung, 1. Teil

Age of Empires 2: Age of Kings

Das lange Warten hat ein Ende: Endlich ist Age of Empires 2 da. Auf satten zwölf Seiten liefern wir Ihnen neben einer Einführung auch die Lösung der ersten drei Kampagnen.

Allgemeine Spieltips

Aufbau einer stabilen Ökonomie

Kurze Wege beschleunigen die Entwicklung

Sorgen Sie stets für kurze Wege. Das beschleunigt die Entwicklung Ihrer Zivilisation ganz erheblich. Dazu sollten Sie immer direkt neben einem Wald ein Holzlager und neben einem Gold- oder Steinvorkommen ein entsprechendes Minengebäude setzen. Spieler, die den Vorgänger Age of Empires I kennen, seien besonders darauf aufmerksam gemacht, daß es nun für Holz ein anderes Gebäude gibt als für Stein und Gold.

Wahl der optimalen Ressourcen verbessert den Start

Zu Beginn hat man häufig viele mögliche Nahrungsquellen zur Auswahl. Schafe (die man auch dem Gegner rauben kann) sind die schnellste Form des Nahrungserwerbs und haben damit dieselbe Bedeutung wie das Speerfischen in *AOE 1*.
Inzwischen können Jäger 50 Nahrungseinheiten auf einmal tragen. Neben einem Rudel Rotwild muß also nicht unbedingt sehr dicht ein Gebäude gesetzt werden. Allerdings führt das Jagen dazu, daß die Nahrung extrem ungleichmäßig eintrifft.

Mehr Dorfbewohner verbessern die Ökonomie

Im Vergleich zu *AOE 1* sollten Sie eher etwas mehr Dorfbewohner produzieren und eine stärkere Ökonomie aufbauen. 30 Dorfbewohner vor Erreichen des zweiten Zeitalters waren früher ganz ungewöhnlich viel und sind nun weitgehend Standard geworden. Dafür sollten Sie aber auch in eine gute Defensive investieren: Schützen Sie Ihre Dorfbewohner durch Palisaden, Mauern und Türme. Eine defensiv angelegte Spielweise ist in *AOE 2* erfolgversprechender als in *AOE 1*.

Schnelles Bevölkerungswachstum bei Spielbeginn

Da im Dorfzentrum zur selben Zeit immer nur ein Dorfbewohner produziert werden kann, ist der Geschwindigkeit des Bevölkerungswachstums eine deutliche Grenze gesetzt. Sie können jedoch auf allen Wasserkarten zusätzlich Fischerboote produzieren. Sammeln Sie frühzeitig Holz, bauen Sie einen Hafen und produzieren Sie lückenlos zusätzlich zu Ihren Dorfbewohnern Fischerboote – und Sie werden in Zukunft keinen Nahrungsmangel mehr erleben.



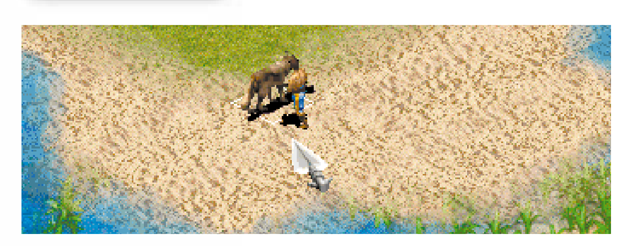
Engpässe zwischen Wäldern wie auf diesem Bild kommen vor allem auf Schwarzwaldkarten sehr häufig vor. Mit wenigen Ressourcen können diese strategisch wichtigen Stellen schnell geschlossen werden.

Gute Defensive

Age of Kings ermöglicht es dem Spieler bereits sehr früh, Holzpalisaden zu errichten und sich so eine gute Defensive zu verschaffen. Wer jedoch versucht, die halbe Karte einzuzäunen, wird gegen gleich starke Gegner verlieren. Sehr hilfreich ist es jedoch, strategisch wichtige Stellen (Furten, schmale Lichtungen zwischen Wäldern usw.) zuzumauern. Das bremst den Gegner und schützt die eigene Ökonomie. Auch Gebäude (beispielsweise Häfen) können die Funktion von Mauern übernehmen.

Wölfe sind wasserscheu

Wird man von einem Dire Wolf verfolgt, so kann man sich einfach auf eine Furt retten, denn die wasserscheuen Wölfe folgen einem nicht dorthin.





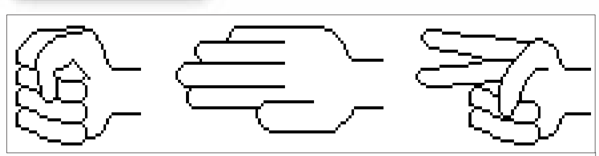
Militärische Erfolge

Gold hat einen hohen Stellenwert in Age of Kings

Gold war in *AOE 1* bereits eine wichtige Ressource; dies ist nun in noch stärkerem Ausmaß der Fall. Selbst für die ersten Kaserneneinheiten benötigt man nun Gold. Neben Goldminen, Reliquien in der eigenen Kirche und dem Handel mit Karren oder Handelsschiffen kann man im Markt auch Ressourcen gegen Gold eintauschen.

Das Grundprinzip: Stein, Papier, Schere

Das Grundprinzip jedes Echtzeitstrategiespiels ist es, jeweils die richtige Kontereinheit zu verwenden. Dies war in *Der Aufstieg Roms* bereits sehr gut implementiert, wurde in *Age of Kings* jedoch noch ganz wesentlich weiterentwickelt. Ein Rammbock ist fast immun gegen Bogenschützen und Türme und reißt sehr schnell Gebäude (auch Mauern und Stadttore) ein, aber wenige Hiebe einer Kaserneneinheit oder eines Infanteristen genügen, um den Rammbock zu zerstören. Die Wahl der jeweils richtigen Kontereinheit ist also noch wesentlich wichtiger geworden als bei den Vorgängern und wird deshalb folgerichtig auch ausführlich im Handbuch zum Spiel erörtert.



Pikemen schlagen Ritter, Ritter gewinnen gegen Armbrustschützen und diese wiederum gegen Pikemen.

Kombinierte Einheiten sind stärker

Wer nur Einheiten eines einzigen Typs baut, erleichtert es dem Gegner ganz erheblich, die jeweiligen Kontereinheiten zu bauen. Deshalb ist es in *Age of Kings* noch sehr viel richtiger und wichtiger, mit gemischten Gruppen anzugreifen. So ist langsame Infanterie sehr anfällig gegen Bogenschützen, und begleitende Kavallerie wirkt hier Wunder. Andererseits sollten Bogenschützen durch Lanzenträger gegen Kavallerie geschützt werden.



Acht Pikemen und acht Armbrustschützen kosten weniger als acht Ritter, sind aber in der richtigen Formation den Rittern deutlich überlegen.

Formationen werten kombinierte Einheiten stark auf

Kombinierte Streitkräfte gewinnen nochmals sehr stark durch Formationen. Man sollte beispielsweise Pikemen und Bogenschützen zu einer Formation zusammenfassen. Bogenschützen sind durch Kavallerie sehr stark gefährdet, aber wenn Pikemen (beste Kontereinheit gegen Kavallerie) diese umgeben, dann ist diese Kombination ungleich schlagkräftiger.

25 Tips für Einzel- und Multiplayerspiele

- Wölfe überqueren keine Furten!
- Ballistik hilft auch allen Bogenschützen, bewegliche Ziele zu treffen!
- Gemischte Verbände sind wirkungsvoller!
- Mauern mit Transporten zu umgehen, ist wirkungsvoller als deren Zerstörung!
- Konzentrierte Feuerkraft ist wertvoller! Vier Bogenschützen können acht Bogenschützen nacheinander vernichten, aber natürlich nicht gleichzeitig!
- Besser in 15 Minuten mit vielen Ressourcen im Feudalismus als in 14 Minuten ohne Ressourcen.
- Ab dem Burgenzeitalter – soweit erforderlich – besser weitere Dorfzentren statt Lager oder Mühlen bauen!
- Türken sollten in *Age of Kings* sehr früh angegriffen werden, da sie sonst unbesiegbar werden.
- Frühe Erkundung vermeidet Fehlentscheidungen.
- Pferdehalfter, schwerer Pflug und Drei-Felder-Wirtschaft (Fruchtwechsel) rechnen sich oft nicht!
- Sappers (Spaten) läßt Dorfbewohner Türme und Mauern schneller niederreißen, als Rammböcke es könnten!
- Wird ein Dorfbewohner von einem feindlichen verfolgt, so kann er versuchen, dergestalt einen Bogen um einen Wolf zu laufen, daß dieser den Gegner angreift!
- Wird ein Dorfbewohner von einem feindlichen verfolgt, so kann man versuchen, einen Baum zwischen beide zu bringen. Dadurch verliert der Verfolger Zeit!
- Höhenunterschiede machen Fernwaffen (bergab) stärker und Nahkampfwaffen (bergauf) schwächer!
- Angeschlagene Dorfbewohner gewinnen gegen gesunde, feindliche häufig noch, wenn sie Höhenunterschiede ausnutzen!
- Alle Ressourcen immer gut ausbalancieren! 1.000 Nahrungseinheiten helfen nicht, wenn Holz fehlt, oder umgekehrt!
- Türme sind auf Erhebungen besonders wirkungsvoll!
- Rammböcke benötigen Einheiten, die sie gegen Infanterie und Kavallerie schützen.
- Niemals einen +2-gerüsteten Bogenschützen mit Dorfbewohnern angreifen!
- Tanzende Galeeren: Werden Galeeren von Mangonels angegriffen, so sollten diese bei jedem Stein die Richtung wechseln, um nicht getroffen zu werden!
- Auf Inseln produziert man 30 Dorfbewohner vor dem Feudalismus.
- Bei Auseinandersetzungen zwischen Kriegsgaleeren und Feuergaleeren benötigt der Galeeren-Spieler eine deutliche Überzahl!
- Das schnelle Jagen der Mongolen ermöglicht diesen einen frühen Angriff im Feudalismus.
- Mongolen, Chinesen, Briten, Kelten, Japaner, Perser und Teutonen haben bereits im dunklen Zeitalter einen ökonomischen Bonus.
- Gegen Bogenschützen hilft Kavallerie.

1. Kampagne: Johanna von Orleans

Szenario 1: An Unlikely Messiah (Ein ungewöhnlicher Prophet)



Ziel: Bringen Sie Johanna von Vaucouleres (A) nach Chinon (J)

Johanna muß beschützt werden, sie darf keinesfalls sterben und kann selbst kaum kämpfen.

Schlacht (B) beobachten, nicht eingreifen

Highwaymen besiegen

1. Folgen Sie dem Weg, passieren Sie dortige Wölfe. Sie erkennen bei C, daß die Brücke nicht begehbar ist, und besiegen bei D und E jeweils die Highwaymen.

Sie erhalten einen Rammbock

2. Ziehen Sie weiter nach F, wo Sie Verstärkung finden, die sich Ihrem Trupp anschließt. Wichtig ist der Rammbock, ohne den man die burgundische Stadt (G) nicht bezwingen kann.

Rammbock gut verteidigen

3. Das Stadttor sollte ausschließlich vom Rammbock angegriffen werden. In dem Moment, in dem leichte burgundische Kavallerie durch das Stadttor hinausreitet, müssen die übrigen Truppen diese sofort angreifen, um den Rammbock nicht zu verlieren.

Zu den Transporten rennen

4. Nun ziehen Sie weiter über die Furt (H). Wenn dann die Hauptmacht kommt, nicht kämpfen, sondern zum Hafen (I) durchbrechen und möglichst viele Einheiten, vor allem natürlich Johanna von Orleans, in die dort bereitstehenden drei Transporte retten.

Den Fluß abwärts bis zur Gabelung

5. Mit diesen drei Transporten den Fluß bis zur Flußgabelung (J). Sie erhalten sechs weitere Militäreinheiten.

Kavallerie gegen Mange einsetzen

6. Sie folgen nun dem Weg über die Furt (K) und stoßen erneut auf feindliche Truppen (L). Wenn Sie rasch die eigene Kavallerie gegen das Mange einsetzen, sollte der Rest kein Problem darstellen. Johanna einfach immer aus allen Kämpfen heraushalten.

Nun nur noch dem Weg zum Schloß von Chinon (M) folgen.

Szenario 2: The Maid of Orleans (Die Jungfrau von Orleans)



Ziel: Blois (C) erreichen, dort die Verstärkung abholen und dann Orleans (E) verteidigen sowie eine Burg der Briten (G) zerstören.

Wieder darf Johanna von Orleans keinesfalls sterben, doch wurde sie in Chinon (A) bestens ausgerüstet und ist inzwischen eine starke Figur im Spiel.

Den Truppen B ausweichen

1. Vor Blois (C) lauern feindliche Truppen. Umgehen Sie diese Auseinandersetzung.

Die Transporte der Brücke vorziehen

2. Von Blois (C) nach Orleans (E) nicht die lange Brücke nutzen, sondern mittels der Transporte (D) übersetzen.

Sprung in das Burgenzeitalter

3. In Orleans finden Sie drei Dorfbewohner, und die Handelskarren werden in 1.000 Nahrung, 1.500 Gold, 500 Stein und 1.500 Holz umgesetzt. Zunächst einmal produzieren Sie sechs Fischerboote sowie vier weitere Dorfbewohner. Danach starten Sie den Sprung in das Burgenzeitalter und schicken alle Dorfbewohner auf die Felder vor der Stadt (F). Um diese Felder zu verteidigen, bauen Sie rund um diese Felder mit den vorhandenen Steinen drei Türme.

Verteidigung von Orleans

4. Orleans wird alsbald angegriffen. Angreifende Kavallerie braucht sehr lange, um sich durch die Mauern zu beißen. Dagegen helfen die eigenen Bogenschützen hinter den Stadtmauern sehr gut, vor allem gegen die Angreifer im Westen.

Kavallerie gegen Mangen

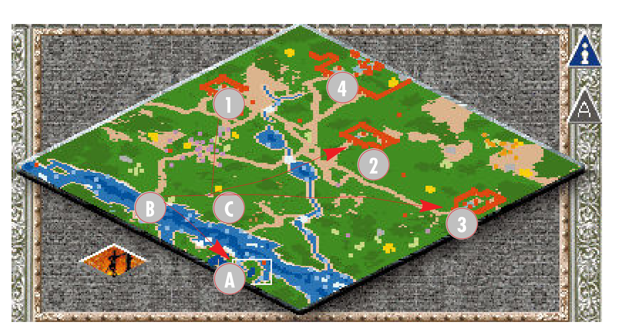
5. Die angreifenden Mangen müssen durch einen Ausfall der eigenen Kavallerie bekämpft werden. Auch angreifende Bogenschützen sollten so bekämpft werden.

Waffenschmiede-einheiten zerstören die feindliche Burg

6. Im Burgenzeitalter angekommen, errichten Sie in Orleans eine Waffenschmiede, ohne die Sie keine Burg der Briten zerstören können. Zwei Rammböcke und ein Mange sind die hierfür empfohlenen Belagerungswaffen. Diese schützen Sie mit Ihrer gesamten Armee – die Stadt Orleans kann sich solange selbst verteidigen. Entwickeln Sie in der Schmiede alle Kavallerie-Aufwertungen und trainieren Sie im Stall weitere Kavallerie.

Mit der Zerstörung einer der beiden britischen Burgen (G) ist das Szenario gewonnen.

Szenario 3: The Cleansing of the Loire (Die Befreiung der Loire)



Ziel: Drei Burgen der Briten zerstören

Die Briten sind bereits sehr viel weiter entwickelt und haben insgesamt sehr starke Verteidigungsstrukturen. Man muß also erst eine gewisse wirtschaftliche Stärke erreichen, um das Spielziel angehen zu können.

Den gegnerischen Hafen zerstören

1. Transporte finden und das gesamte Militär auf die andere Flußseite (B) übersetzen. Dort den gegnerischen Hafen zerstören.

Eigene Ökonomie aufbauen

2. Ein Dorfzentrum neben dem Wald und zwölf Häuser bauen. Nun zehn weitere Dorfbewohner produzieren. Diese ausschließlich Holz sammeln lassen und damit einen Hafen bauen. Produzieren Sie in diesem Hafen zehn Fischerboote.

Dorfbewohner übersetzen

3. Nun die ersten fünf Dorfbewohner übersetzen und auf der anderen Seite der Loire eine Mühle errichten. Zahlreiche Schafe sowie eine Rotwild-Herde sind weitere willkommene Nahrungsquellen.

Gold schürfen

4. Bauen Sie ein Goldlager (C). Einige Palisaden rundherum, ein Stall und eine Bogenschießanlage sollten als erste Befestigung völlig ausreichen. Bald schon können Sie in das Burgenzeitalter aufsteigen. Sie bauen noch die beiden letzten Häuser auf der friedlichen Flußseite und setzen dann alle Dorfbewohner auf die andere Seite.

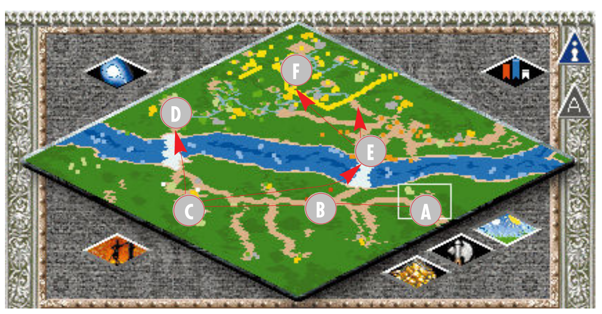
Produktionsstätten verteidigen

5. Angreifende Mangen sind mit den vorhandenen Rittern schnell vernichtet. Sollte sich der Gegner einmal durch eine Palisade durchbeißen, so können Sie einfach den Helden La Hire in die Lücke stellen. Mit Bogenschützenunterstützung hält dieser Held auch gegen Übermacht lange durch. Auch ist die eigene Kavallerie sehr gut dazu geeignet, immer wieder gegnerische Dorfbewohner an der Produktion zu hindern.

Mit Rittern und Rammböcken gegen die Burgen

6. Im Burgenzeitalter angekommen, bauen Sie einen Hufschmied, werten dort die eigenen Ritter auf, bauen zwei Waffenschmieden und produzieren einige Rammböcke sowie zahlreiche weitere Ritter. So fallen die Burgen (1 bis 4). Verwundete Ritter immer wieder heilen.

Szenario 4: The Rising (Der Aufstieg)



Ziel: Zerstören Sie die drei gegnerischen Dorfzentren

Die britischen Wachen überwältigen

1. Sie treffen recht schnell auf britische Wachen (B), die Sie leicht überwältigen. Die beiden Mönche unbedingt sofort immer wieder alle Militäreinheiten heilen lassen.

Eigene Ökonomie aufbauen

2. Im Westen (C) erhalten Sie vier Dorfbewohner und einige Gebäude hinzu. Sofort die gesamte Nahrung in vier neue Dorfbewohner investieren und alle neuen Dorfbewohner Beeren pflücken lassen. Keinesfalls über den Fluß übersetzen. Vereinzelt kommende Ritter lassen sich wunderbar bekehren.

Frühwarnsystem installieren

3. Ein Außenposten läßt ankommende Armeen sehr viel schneller erkennen, und Sie können auf diese angemessen reagieren. Vor allem drei Triboks sollte man zerstören, bevor diese das eigene Dorf angreifen können.

Chalon einnehmen und die dortige Kavallerie ausschalten

4. Sobald Sie zwei Rammböcke und genügend Ritter zu deren Schutz haben, greifen Sie Chalon (D) an. Die Zerstörung dieses Dorfzentrums ist relativ einfach. Wichtig ist es, auch die grüne Kavallerie auszuschalten, da diese sich sonst später in den Kampf um Reims einmischen würde.

Troyes einnehmen

5. Das Dorfzentrum von Troyes (E) kann sehr leicht eingenommen werden, indem Sie Rammböcke gegen das Tor und anschließend das Dorfzentrum einsetzen. Die Spearmen, welche die Rammböcke angreifen, greifen Sie mit Rittern an (obwohl dies eigentlich die genau falsche Einheit ist!) und lassen die eigenen Ritter durch fünf Mönche heilen. Auf diese Art und Weise können Sie Troyes sogar ohne eigene Verluste einnehmen.

Reims einnehmen

6. Der härteste Brocken ist schließlich Reims (F). Sie nehmen einen Rammbock und greifen am östlichen Stadttor von Reims an. Der Brite verteidigt sich ausschließlich mit Bogenschützen, gegen diese sind Rammböcke jedoch weitgehend immun. Alle Verteidigungseinheiten sind gebunden, und weitere Rammböcke können das zweite Stadttor und das Dorfzentrum in aller Ruhe niederreißen.

A B C

Szenario 5: Siege of Paris (Die Belagerung von Paris)




Ziel: Mindestens sechs Dorfbewohner von Paris in das Schloß von Compiègne bringen

An dieser Karte verzweifeln viele, dabei muß man nur eines verstanden haben: Es ist nicht das Ziel, alle Gegner zu vernichten, sondern nur, sechs Dorfbewohner von Paris in das Schloß von Compiègne zu bringen.

Der andere Weg nach Paris Zehn Dorfbewohner befreien

1. Sie beginnen im Süden der Karte (A) und folgen mit Ihrer gesamten Armee dem Rand der Karte nach Westen (B), wo Sie das westliche Stadttor von Paris (C) erreichen. Sie sollten respektvollen Abstand zu dem dortigen Tribok (D) halten.

Die Schiffe, Türme und Mönche ausschalten

2. Mit den Kanonen ist das Tor schnell eingenommen, und Sie können in kleinen Gruppen mit allen Einheiten in die Stadt einziehen. Einige Kavallerieeinheiten sollten das feindliche Tribok (D) zerstören. Die beiden eigenen Triboks und die fünf Kanonen helfen auch gegen die drei feindlichen Schiffe und die Türme vor der Brücke (E) sowie die drei Mönche auf der Seine-Insel.

Verstärkung am Ostufer

3. Schnell über die Brücke rennen und zu der auf der anderen Seite wartenden Verstärkung (F). Nun ein Stück Mauer nahe einer Goldmine niederreißen und durch diese Bresche Richtung Compiègne ziehen.

Compiègne wird heftigst belagert

4. Sie sollten nun alle Einheiten außer den zehn Dorfbewohnern und Johanna von Orleans zum Angriff auf die Belagerer nutzen und mit den elf entscheidenden Einheiten einen Dauerlauf in die rettende Stadt beginnen.



Man startet in diesem Szenario mit einer beeindruckenden Armee.

Szenario 6: A Perfect Martyr (Ein perfektes Martyrium)



Ziel: Flagge (Karren!) auf dem Hügel in Castillon (durch vier Fähnchen markiert) hissen (H)

Die französische Armee treffen

1. Sie beginnen als einsamer Held Constable Richemont und einem Karren, auf dem sich die französische Flagge befindet (A). Sie folgen dem Weg und finden die französische Armee (B) und die französische Artillerie (C).

Türme und die Burg der Burgunder zerstören

2. Sie werden mit den Kanonen und den beiden Triboks gezielt die Türme und die Burg der Burgunder (D) vernichten. Alle angreifenden Einheiten sollten den eigenen Bogenschützen zum Opfer fallen. So vermeiden Sie, daß die eigene Artillerie eigene Truppen verletzt.

Burgund zur Kapitulation zwingen

3. Sobald die Burg der Burgunder gefallen ist, besinnen diese sich eines Besseren und wechseln die Fronten (Tribut!). Sie können nun mit den bereits vorhandenen sechs Dorfbewohnern eine eigene Ökonomie aufbauen. Stellen Sie Burgund nun auf „verbündet“!

In den Mauern von Burgund die eigene Stadt aufbauen

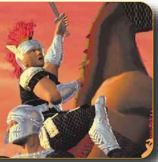
4. Sie können nun in aller Ruhe aufbauen, die Lücken und Tore in den Stadtmauern schließen und den Zeitpunkt des Angriffs selbst bestimmen. Mit der riesigen Reichweite der Triboks werden Sie die gegnerischen Türme (E) problemlos ausschalten. Die Ritter schützen die Triboks vor Bogenschützen und gegnerischen Rittern.

Tore umgehen und Triboks mit Rittern ausschalten

5. Auf der anderen Flußseite unter Ausschaltung der Türme und der Burg (F) mit Triboks die Tore umgehen und das gegnerische Tribok mit eigener Kavallerie zerstören.

Die Stadt einnehmen

6. Nun sehr viele Ritter ausbilden, in den Imperialismus aufsteigen, Cavalier und Paladin sowie alle Kavallerie-Aufwertungen entwickeln. Die Stadt (G) ist sehr schwer einzunehmen; rechnen Sie außerdem mit zwei bis drei Dutzend Skorpionen, die einen Ausfall versuchen, sobald Sie mit Triboks die Außenmauern der Stadt beschießen. Vermeiden Sie, in den engen Toren zu kämpfen, sondern lassen Sie die Skorpione erst einmal ins Freie kommen, dort sind sie leicht zu zerstören. Danach ist der Weg zum Hügel in Castillion (H) frei.



2. Kampagne: Saladin

Szenario 1: An Arabian Knight (Ein arabischer Ritter)



Ziele: 1. Franken westlich des Nils besiegen
2. Zur Moschee in Kairo ziehen
3. Dorfzentrum der Franken zerstören

Alle Franken finden und mit Übermacht besiegen

1. Die Franken (blau) sind in viele kleine Grüppchen unterteilt, und es fällt nicht schwer, durch entschlossene Angriffe der eigenen Übermacht jede einzelne Gruppe zu besiegen.

Nilübergang erobern! Sie erhalten eine Kanonengaleone

2. Am Nilübergang haben die Franken Gebäude, die Sie ebenfalls zerstören müssen. Dafür erhalten Sie einige Schwertkämpfer und leichte Kavallerie sowie eine Kanonengaleone als willkommene Verstärkung.

Kanonengaleone die Türme und das Stadttor von Kairo einreißen lassen

3. Mit der erhaltenen Kanonengaleere können Sie zwei Türme und das Stadttor Kairos zerstören. Auf dem Wege zur Moschee von Kairo sollten Sie die übrigen Türme meiden und sich in der sicheren Mitte der Stadt halten.

Durch Kairo zur Moschee

4. Sobald Sie die Moschee erreicht haben, wechselt der Ägypter (rot) die Fronten, und Sie erhalten Verstärkung. Die dritte Aufgabe lautet: Die Franken östlich der Stadt besiegen.

Dorfzentrum der Franken zerstören

5. Schlagen Sie einen Bogen um die fränkischen Stellungen, um so nur einen einzigen fränkischen Turm zerstören zu müssen. Bündeln Sie Ihre gesamten Streitkräfte. Vor allem durch den an der Moschee erhaltenen Rammbock fällt nicht nur der Turm, sondern auch das Dorfzentrum rasch. Die wenigen verteidigenden Truppen müssen einfach nur mit den geeigneten Kontereinheiten bekämpft werden: Kamele gegen Ritter und leichte Kavallerie gegen alle Bogenschützen.

Szenario 2: Lord of Arabia (Herzog von Arabien)

Ziele: Reynolds Raiders und Reynolds Piraten besiegen. Den Verbündeten zu Hilfe eilen.

Stabile Ökonomie aufbauen

In diesem Szenario ist es schwierig, alle Aufgaben gleichzeitig zu erfüllen. Sie sollten sich die neuen Hilfsmittel von *Age of Kings* zunutze machen: Mittels Guard kann man eigene Truppen die Handelskarawanen der Verbündeten bewachen lassen.



Handelswege sichern

1. Mehr als 20 Dorfbewohner produzieren und alle Ökonomie-Aufwertungen entwickeln. Erst danach in das Burgenzeitalter aufsteigen. Karthographie erleichtert es, die verbündeten Handelskarawanen zu beschützen. Deren Schutz bringt Tributzahlungen in Form von Gold ein.

Aqaba retten

2. Wenn Sie sehen, daß Aqaba angegriffen wird, so sollten Sie leichte Kavallerie zu Hilfe schicken und gezielt den Rammbock zerstören. Selbst wenn Sie die leichte Kavallerie dabei komplett verlieren, ohne Rammbock brauchen die Angreifer ewig, bis sie sich durch die Mauern gebissen haben, und bis dahin sind Sie selbst stark genug.

Reynolds Banditen und Reynolds Raiders besiegen

3. Im Burgenzeitalter wiederum alle Ökonomie-Aufwertungen entwickeln und mit den verbliebenen Ressourcen immer abwechselnd ein Kamel und einen Ritter trainieren. Kamele gegen die fränkischen Ritter und die eigenen Ritter gegen die feindlichen Bogenschützen einsetzen. Dann sind die Landhandelsrouten bald sicher, und Reynolds Raiders geben alsbald auf. Die kleinen Gruppen von Reynolds Banditen (rot) sind leicht in Übermacht zu ersticken. Auch wenn diese eigentlich sehr passiv sind, so fühlen sich die Verbündeten durch deren Anwesenheit bedroht und geben dies durch entsprechende Hinweise immer wieder kund.



Rammböcke wirken Wunder gegen Burgen.

Flotte aufbauen

4. Jetzt können Sie sich auf Reynolds Piraten konzentrieren. Alle Dorfbewohner auf Holz (Nahrung braucht man kaum noch, und Gold sollte man auch durch die Tribute der Verbündeten inzwischen genug haben) umschwenken und in drei Häfen Feuergaleeren und Kriegsgaleeren bauen. Mit diesen in großen Gruppen gegen den Feind ziehen.

Reynolds Piraten erobern

5. Mit zwei Transporten 15 Kamele und fünf Ritter zu Reynolds Piraten übersetzen. Die Ritter sollten die blauen Holzfäller angreifen und die Kamele die blauen Ritter. Für die Ritter sollten auch die Mangonels des Verteidigers kein Problem darstellen. Sobald Reynolds Burg fällt, ist Blau besiegt.



Durch Überzahl können sich die Feudalismus-Einheiten gegen die Imperialismus-Angreifer halten.

Szenario 3:The Horns of Hattin (Die Landzungen von Hattin)



Ziel: Die Reliquie heimbringen

Eines der schwierigsten Szenarien überhaupt, und niemand muß sich grämen, wenn er hierfür mehrere Anläufe benötigt.

Die vier Angreifer sind technologisch sehr viel weiter fortgeschritten, und wer versucht, zunächst diesen Nachteil auszugleichen, der wird von den Gegnern einfach überrannt. Tatsächlich können Sie unter Verwendung der richtigen Kontereinheiten dem Gegner Paroli bieten, ohne erst in das Burgenzeitalter aufsteigen zu müssen.

Die ersten Angriffe abwehren

1. Sie investieren Ihre gesamte Nahrung in neue Dorfbewohner und das Holz in einen Hafen nebst sechs Fischerbooten. Die vielen Schafe am oberen Dorfzentrum beschleunigen die Entwicklung ganz erheblich. Mit der neu produzierten Nahrung entwickeln Sie am oberen Standort möglichst viele Bogenschützen und vor allem deren Angriffsstärken-Aufwertung. Notwendig ist es, die Bevölkerungsgrenze von 75 möglichst schnell zu erreichen.

Ökonomie aufbauen

2. Wenn die ersten blauen Erkunder am unteren Dorfzentrum auf den Widerstand der vier berittenen Bogenschützen stoßen, dann werden alle blauen Ritter zum oberen Dorfzentrum ziehen, wo sie von zahlreichen Verteidigern empfangen werden.

Goldmine erobern

3. In der Mitte der Karte (D) befindet sich eine Goldmine. Wenn Sie es schaffen, diese zu verteidigen, d. h. alle dorthin kommenden Dorfbewohner immer wieder zu kassieren, dann haben die roten und blauen Gegner kein Gold, und der schwierigste Teil dieses Szenarios ist bewältigt. Selbst wenn Ihre eigenen Truppen dort schließlich der Übermacht des Gelben erliegen sollten, so schwächt der Verlust der vielen Dorfbewohner den roten und blauen Spieler außerordentlich. Von diesem Schlag erholen sich beide nicht mehr, und Sie haben nur noch zwei ernstzunehmende Gegner.

Die Angriffe der Templer (gelb) abwehren

4. Sobald man allerdings das Zentrum (D) an Gelb verloren hat, geht dieser zum Angriff auf das nördliche Lager (A) über. Auch hier hilft wieder die bekannte Kombination aus Plänkler und Bogenschützen. Wenn Sie diese Angriffswellen überstanden haben, können Sie beruhigt in das Burgenzeitalter wechseln und die eigenen Einheiten aufwerten.

Die Kirche des orangefarbenen Spielers zerstören und die Reliquie zwischen die Flaggen im nördlichen Lager bringen.

5. Die schnellen, beweglichen, berittenen Bogenschützen werden am besten mit den Deutschrittern fertig. Sie können immer wieder feuern und wegreiten, bevor die Deutschritter sie erreichen. Danach können Sie die Kirche des orangefarbenen Spielers (E) zerstören und die Reliquie heimbringen.

Szenario 4: The Siege of Jerusalem (Die Belagerung von Jerusalem)



Ziel: Fünf Türme Jerusalems zerstören, ohne eine Kirche oder gar den Felsendom dabei in Mitleidenschaft zu ziehen





Den Turm im Zentrum (5) sollte man besser mit Rammböcken zerstören, um zu verhindern, daß Fehltreffer der sehr ungenauen Trebuchets die Moschee daneben zerstören.

Starke Ökonomie aufbauen

1. Sie sollten mindestens 35 Dorfbewohner haben und die eigene Stadt gut einmauern. Einige Mönche sind auch erforderlich, um gegnerische Kavallerie hinter den eigenen Mauern zu konvertieren und eigene Einheiten zu heilen. Die Angriffe sind alle nicht zu heftig. Wenn Sie mit den Mönchen ein wenig geschickt sind, so können Sie die bekehrten Ritter gegen die angreifenden Waffenschmiedeeinheiten einsetzen und die Rammböcke ebenfalls konvertieren, sobald Sie die entsprechenden Aufwertungen entwickelt haben.

Gegnerische Ökonomie schwächen

Nur Dorfbewohner angreifen

2. Greifen Sie immer wieder die gegnerischen Produktionsstätten (B, C und D) an. Das verringert die Häufigkeit und Heftigkeit der Gegenangriffe sehr erheblich. Dabei aber keinesfalls Auseinandersetzungen mit den teutonischen Rittern ausfechten, sondern lediglich die Dorfbewohner angreifen und wieder wegziehen. Verwundete Einheiten immer wieder durch die Mönche in der eigenen Stadt heilen lassen.

Burgenzeitalter, Imperialismus, dann Triboks bauen

3. Sie sollten schnell nacheinander in das Burgzeitalter und dann in den Imperialismus aufsteigen, denn Triboks erleichtern die Zerstörung der äußeren Türme (1 bis 4) ganz erheblich, sind jedoch erst im Imperialismus verfügbar.

Turm im Zentrum vernichten

4. Den Turm im Zentrum (5) sollte man besser mit Rammböcken zerstören, um zu verhindern, daß Fehltreffer der sehr ungenauen Triboks die Moschee daneben zerstören.

Szenario 5: Jihad (Heiliger Krieg)

Ziel: Zwei der drei Städte der Kreuzfahrer besiegen

Man beginnt in einer befestigten Stadt (A) und ist bereits im Burgenzeitalter.

Sie benötigen eine wirklich starke Ökonomie

1. Erweitern Sie zunächst Ihre Bevölkerung auf mindestens 30 Dorfbewohner und 20 Fischerboote. Entwickeln Sie alle ökonomischen Aufwertungen. Erst danach in den Imperialismus aufsteigen. Auch dort wieder alle Aufwertungen entwickeln.



Erste Angriffe abwehren

2. Eine Burg bei den Holzfällern kann sehr hilfreich sein. Nach einer ruhigen Anfangsphase greifen die Gegner zu Lande und zu Wasser an. Ritter sollten angreifende Mangen und Rammböcke problemlos zerstören können. Speerkämpfer helfen gegen feindliche Ritter und Kamelreiter. Galeeren verteidigen die See. Für diese Militäreinheiten ebenfalls alle verfügbaren Aufwertungen entwickeln.

Trebuchets und Mameluken gegen Ascalon

3. Zwei Triboks, geschützt von zehn Mameluken, ebnen problemlos die orangefarbene Stadt Ascalon (C) ein.

Kanonengaleeren gegen die gelbe Stadt

4. Sobald die See von gelben Schiffen bereinigt ist, ebnen drei Elite-Kanonengaleeren die gesamte gelbe Stadt (D) ein.



Elite-Kanonengaleeren können die gesamte gelbe Stadt in Schutt und Asche legen.

Szenario 6: The Lion and the Demon (Der Löwe und der Dämon)

Ziel: Weltwunder errichten und verteidigen

Eine wirklich gute Ökonomie aufbauen und alle Aufwertungen entwickeln

1. Weitere Dorfbewohner und Fischerboote produzieren, noch einige Türme bauen sowie Bogenschützen und Mönche (Kirche erst bauen!) produzieren. Alle relevanten Aufwertungen für diese Einheiten entwickeln. Eigene Ritter werden zur Zerstörung der ankommenden Belagerungswaffen (Ausfall!) dringend benötigt.



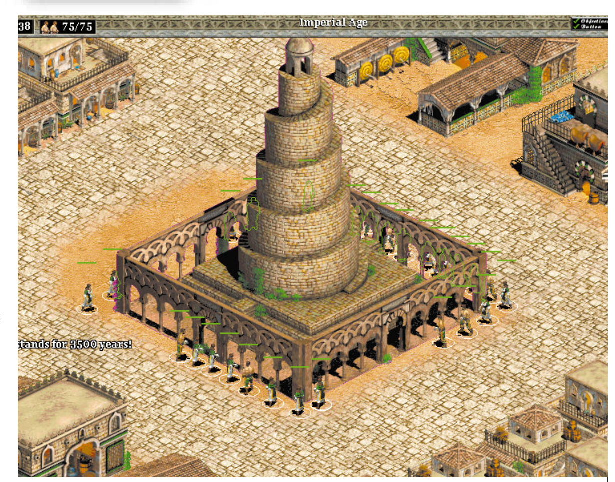
Bevölkerungslimit voll ausschöpfen

2. Die ersten Verteidigungswellen sind aus den sicheren Positionen hinter den eigenen Mauern sehr leicht zurückzuschlagen. Derweil aber zusätzlich eine starke Flotte mit allen Aufwertungen entwickeln, um auch die See zu beherrschen.

Ein Wunder bauen und verteidigen

Sie erhalten Elite-Kriegselefanten zur Unterstützung

3. Erst wenn man eigene starke Militäreinheiten und seine Abwehr verstärkt hat, das Weltwunder bauen. Sie haben viel zu viele Häuser (Burgen eingerechnet!) und können es sich erlauben, im Zentrum zahlreiche Häuser abzureißen, um dort das Weltwunder zu erbauen. In der Stadtmitte steht es sicherer als am Rande der Stadt. Die schließlich mindestens 30 Dorfbewohner sollten alle gleichzeitig das Wunder bauen. Das Wunder muß etwa eine gute halbe Stunde lang (350 Jahre im Spiel) gehalten werden. Es kommen ganze Wellen von Belagerungswaffen.



Schick sieht es aus, das stolze Weltwunder Saladins.

3. Kampagne: Dschingis Khan

Szenario 1: Crucible

Ziel: Einigen Sie die Mongolen

Den Kereyids 20 Schafe beschaffen

1. Reiten Sie zu den Kereyids (B). Sammeln Sie die Schafe der Umgebung ein (Punkte) und greifen Sie mit allen Ihren Einheiten die Schafweide des roten Spielers (C) an. Bringen Sie diese Schafe zu den Kereyids und lassen Sie Ihre verwundeten Einheiten heilen. Sie bekommen etwas Verstärkung, vor allem aber zwei Mönche.



Religiöse Wölfe? Die Mönche müssen sich bei der Aufnahme der Reliquie nicht vor den Wölfen fürchten. In Age of Kings greifen Wölfe keine Mönche an.



Reliquie aufnehmen und Ornulf, den Wolf töten

2. Ziehen Sie weiter nach D und nehmen Sie die dortige Reliquie auf. Ziehen Sie zu den Uighurs (E) und töten Sie anschließend Ornulf, den Wolf (F). Bringen Sie diese Nachricht zu den Uighurs, und Sie erhalten erneut Verstärkung.

Reliquie zu den Ungirrads bringen

3. Bringen Sie die Reliquie zu den Ungirrads (G).

Die Tayici'uds besiegen

4. Besiegen Sie die Tayichi'uds in ihrem Lager bei H.

Die Naiman informieren

5. Informieren Sie die Naiman über Ihren Sieg (I).



Der gleichzeitige Angriff aller Einheiten sichert den Sieg gegen die Verteidiger des Koralls.

Szenario 2: A Life of Revenge (Ein Leben voller Rache)



Ziel: Das Weltwunder verteidigen und Kushluk besiegen

Tayichi'ud besiegen und Ökonomie aufbauen

1. Die Militäreinheiten der Tayichi'ud besiegen, damit sich diese Dorfbewohner Ihnen anschließen. 20 weitere Dorfbewohner produzieren und diese Nahrung, Steine, Gold und Holz produzieren lassen. Dann in den Feudalismus aufsteigen.

Das Wunder verteidigen und Türme bauen

2. Im Feudalismus einige Türme rund um das Wunder bauen. Zur Verstärkung in die vordersten Türme zusätzlich Bogenschützen bringen. Das genügt dauerhaft als Verteidigung, denn der Gegner hat keine Belagerungswaffen.

Alle Aufwertungen für Ritter, Kamele und berittene Bogenschützen entwickeln

3. Eine Schmiede bauen und alle Aufwertungen für Bogenschützen und Ritter/Kamele entwickeln. Ritter (gegen Bogenschützen und vor allem Plänkler), Kamele (gegen alle berittenen Einheiten) und berittene Bogenschützen trainieren und mit diesen Kara-Khitai angreifen. Man muß durch die rote Stadt (C), es gibt keinen Weg daran vorbei.

Palisade durchbrechen und Kushluk finden und besiegen

4. Die Palisaden (D) erst dann durchbrechen, wenn Sie wirklich stark sind. In dem Moment, in dem Sie entscheidend angreifen (E), macht Ihr Gegner Kushluk einen Gegenangriff auf Ihr Weltwunder. Finden Sie Kushluk und besiegen Sie ihn, aber Vorsicht: Kushluk ist eine sehr starke Einheit!

Szenario 3: Into China (Nach China)



Ziel: Die vier chinesischen Städte zerstören

Transport finden und nutzen Starke Ökonomie aufbauen Feudalismus

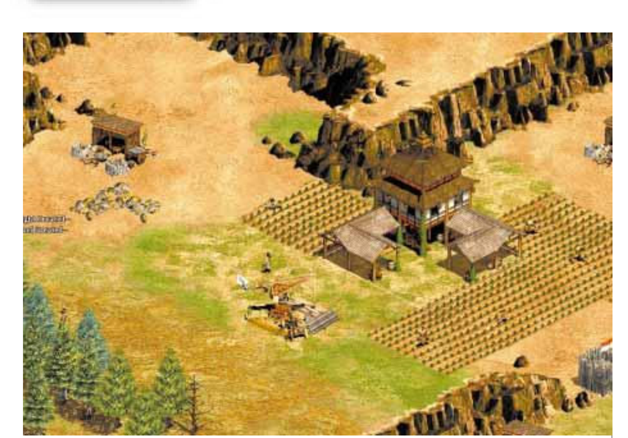
1. Von A mittels Transport (B) übersetzen und die Verstärkung (C) finden. Sofort ein Dorfzentrum neben dem Wald sowie einige Häuser und einen Hafen bauen. Dorfbewohner und Fischerboote produzieren. Zehn Dorfbewohner sammeln Holz, alle weiteren in Gruppen zu je fünf nach Norden bringen und dort eine Mühle neben zahlreichen Beerenbüschen und eine Goldmine bauen. Zehn Fischerboote, zehn Holzfäller, fünf Beerenpflücker und zehn Goldsucher sollten ausreichen. Nun in den Feudalismus wechseln und dort sofort Ritter zur Verteidigung produzieren. Zusätzlich eine Burg bauen. Die Burg und wenige Mameluken ergeben eine hinreichende Verteidigung.

Burg Imperialismus Triboks

2. Als nächstes in den Imperialismus aufsteigen und alle Aufwertungen für die Ritter und Bogenschützen entwickeln. Außerdem in der Burg fünf Triboks bauen. So ausgerüstet, kann man die chinesische Mauer (D) problemlos mit Triboks beschießen und die übrigen Einheiten ausschließlich zur Bewachung der Triboks verwenden. Durch ein beginnendes Weltwunder nicht irritieren lassen!

Verstärkung finden

3. Bei E findet man eine willkommene Verstärkung (Belagerungskanonen).



Der Norden dieses Szenarios bietet nicht nur alle erforderlichen Ressourcen, sondern er läßt sich auch mit wenigen Palisaden gut schützen.



Ihre Gegner beginnen alle wie in obigem Bild in gut ausgebauten Städten. Je mehr Zeit Sie Ihren Gegnern lassen, desto stärker werden deren Armeen sein.

Gegner besiegen

Trotzdem benötigt man noch ziemlich lange, um die Gegner (F, G und H) wirklich zur Aufgabe zu zwingen.

4. Mit dem Transport bei Jin (I) landen und das mittlerweile vollendete Weltwunder zerstören.

Szenario 4: The Horde Rides West (Die Horde reitet westwärts)



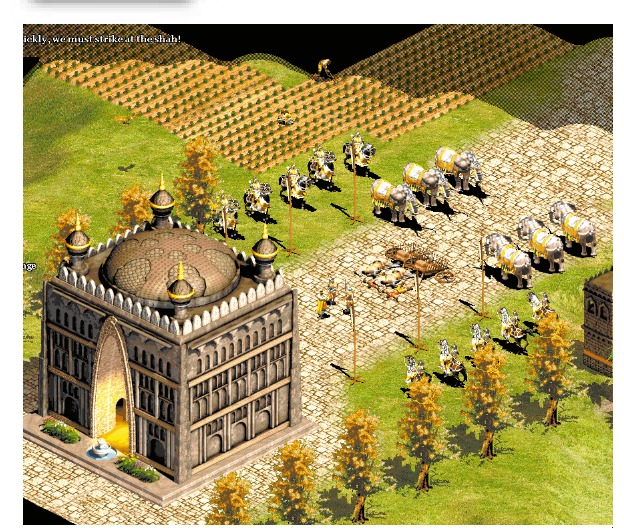
Ziel: Erobern Sie Rußland (rot) und Persien (gelb)

Handelskarren zum persischen Schah bringen
Die Merkiden finden und besiegen

1. Die folgenden drei Dinge sollten Sie alle sofort gleichzeitig durchführen, sonst läuft Ihnen die Zeit davon: A. Schicken Sie die beiden Handelskarren zum Schah (C), damit dieser von den beiden Attentätern in den Karren niedergestreckt wird. B. Produzieren Sie im oberen (A) und unteren Dorfzentrum (B) jeweils vier Dorfbewohner. C. Finden Sie mit Ihren oberen Militäreinheiten das Dorf der Merkiden (D), die sehr leicht zu besiegen sind und deren Gebäude Ihnen sehr helfen.

Starke Ökonomie aufbauen
Verteidigung im Norden
Imperialismus

2. Sie benötigen eine wirklich starke Ökonomie mit mindestens 30 Dorfbewohnern. Im unteren Dorfzentrum vor allem die vielen Schafe nutzen. Ressourcen gibt es wirklich reichlich. Sorgen Sie im oberen Dorfzentrum (A) bereits frühzeitig für eine ausreichende Verteidigung durch einen Turm und Bogenschützen. Im unteren Dorfzentrum (B) entwickeln Sie leichte Kavallerie und bauen eine Kirche für drei Mönche. Steigen Sie in den Imperialismus auf.



Sobald die Karren beim Schah von Persien ankommen, entspringen die beiden Attentäter. Nur den Schah angreifen und nicht von den anderen Einheiten ablenken lassen!



Das Bekehren der feindlichen Kriegselefanten ist im südlichen Dorfzentrum der Schlüssel zum Erfolg.

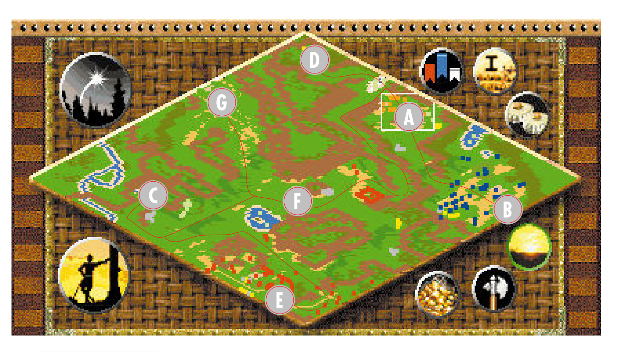
Verteidigung, Rußland besiegen

3. Bekehren Sie angreifende Kriegselefanten mit Ihren Priestern, während Ihre leichte Kavallerie die begleitenden berittenen Bogenschützen ausschaltet. Den Priestern anschließend einige wenige Mauern zu gönnen, um sie gegen später ankommende Cavaliers zu schützen, hilft ganz erheblich. Im Norden schwere berittene Bogenschützen und vier Rammböcke entwickeln. Mit diesen den roten Gegner (E) besiegen.

Persische Burgen und das Weltwunder zerstören

4. Zum Angriff auf den persischen Gegner unbedingt auch der oberen Gruppe Priester zur Bekehrung der persischen Kriegselefanten gönnen. Die gegnerischen Kriegselefanten sind nach ihrer Bekehrung die besten eigenen Einheiten! Es genügt, das persische Weltwunder (C) und die beiden Burgen (F und G) zu zerstören, um den Perser zur Aufgabe zu zwingen.

Szenario 5: The Promise (Das Versprechen)



Ziel: Die drei Flaggen erobern und drei Burgen bauen

An dieser Karte verzweifeln viele, dabei muß man nur eines verstanden haben: Es ist nicht das Ziel, alle Gegner zu vernichten, sondern nur, sechs Dorfbewoh-





Sobald die dritte Burg fertiggestellt ist greifen die Böhmen an. Selbst mit idealer Verteidigung ist diese Position nicht zu halten, da der Gegner zu übermächtig ist.

ner von Paris in das Schloß von Compiègne zu bringen.

Blaue Flagge erreichen und zurückreiten

1. Sofort die drei berittenen Bogenschützen zu den Polen (B) senden – mit Erreichen der Flagge ist die erste Aufgabe bereits erfüllt. Sofort zurückreiten und dort nicht kämpfen! Inzwischen die Ökonomie deutlich verstärken!

Verstärkung finden
Rote Flagge erreichen und zurückreiten

2. Eine Kirche bauen und darin einen Mönch entwickeln. Derweil mit den drei berittenen Bogenschützen die Verstärkung (C) finden. Dort die Bogenschützen vom gefundenen Mönch heilen lassen.

Deutsche Fahne erobern
Verstärkung holen

3. Den Mönch daheim zur Reliquie (D) laufen lassen und diese in die Kirche zurückbringen. Gleichzeitig mit den berittenen Bogenschützen die deutsche Fahne (E) finden lassen. Auch hier nicht kämpfen, sondern sofort wieder flüchten. Die gefundene Verstärkung zum vorgesehenen Standort der drei Burgen (F) bringen.

Ökonomie verstärken
Burgen bauen
Böhmische Flagge erobern

4. Erst die Ökonomie wesentlich verstärken und in den Imperialismus aufsteigen. Bevor die dritte Burg gebaut wird, unbedingt zahlreiche Mangudais trainieren, sonst ist es fast unmöglich, den Angriff der **sehr** starken Böhmen zurückzuschlagen, die sofort angreifen, sobald die dritte Burg fertiggestellt ist. Der Böhme kommt vor allem mit vielen Belagerungswaffen, und Mangudais haben einen Bonus gegen Belagerungswaffen. Zusätzliche Mauern helfen, die erforderliche Zeit zur Zerstörung der Belagerungswaffen zu gewinnen. Die teutonischen Paladine sind darüber hinaus auch nur sehr schwer bekehrbar. Trotz bester Verteidigung sind die drei Burgen letztendlich nicht zu halten, was an den Siegchancen nicht viel ändert. Da der Böhme alles in den Angriff wirft und nur sehr wenige Militäreinheiten zurückbleiben, führt ein entschlossener Angriff auf die Flagge (G) in der Zwischenzeit zum Sieg, selbst wenn die eigenen Gebäude derweil alle zerstört werden.

Szenario 6: Pax Mongolia (Der mongolische Frieden)



Ziel: Überleben bis zum Eintreffen der Verstärkung (30 Minuten)

Brücke zumauern und Mönche ausbilden

1. Sofort einige Dorfbewohner sowie alle Militäreinheiten zur Brücke (B) schicken. Dort doppelte Mauern sowie eine Kirche bauen und anschließend mit Mönchen die ankommenden Ritter bekehren. 10+30 Minuten gilt es durchzuhalten. Den Aufbau der eigenen Ökonomie nicht vergessen!

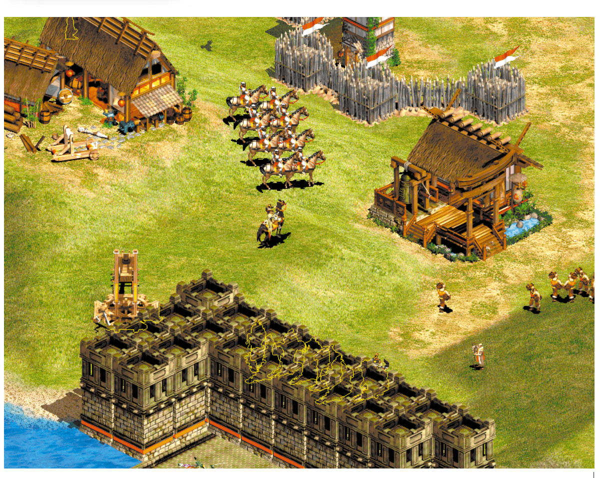
Mönche, Mange, Tribok und Mangudais hinter Mauern
Bekehrte Ritter gegen gegnerische Triboks schicken

2. Hinter starken Mauern, ergänzt durch ein Mangonel und einen Tribok, wirken die Mangudais (Bonus gegen Belagerungswaffen) und die Mönche wahre Wunder. Besonders geschickt ist es, bekehrte Ritter gegen die feindlichen Triboks zu schicken. Wenn die eigene Mauer vom Gegner tatsächlich durchbrochen wird, dann bewirken die Saboteure wahre Wunder.

Subotais Verstärkung: Saboteure Burgen zerstören

3. Mit der eingetroffenen Verstärkung Subotais (von D, es kommen vor allem viele neue Saboteure) gilt es nun, die Ungarn auf der südlichen Flußseite (C) zu besiegen. Mit den Saboteuren, die jeweils ganze Gruppen dicht beieinander stehender, gegnerischer Einheiten beseitigen können, und eigenen Belagerungswaffen sind die feindlichen Burgen einnehmbar.

Hans-Peter Brill



Doppelte Mauern, dahinter die eigenen Mangudais, Mönche und ein Tribok, sichern den einzigen Übergang und garantieren Ihr Überleben bis zum Eintreffen der Verstärkung!

Komplettlösung

Homeworld

Um Sie in den Weiten des Universums nicht ganz alleine zu lassen, haben wir uns Homeworld mal genauer angeschaut. Die folgenden sechs Seiten Tips & Tricks sollten ein wenig Licht ins Dunkel des Universums bringen.

Allgemeines zum Spielablauf

Nutzen Sie den scriptgesteuerten Missionsablauf für sich!

In *Homeworld* ist nichts dem Zufall überlassen. Spielen Sie schwere Missionen „zur Probe" und merken Sie sich besondere Ereignisse und wodurch sie ausgelöst werden, Anzahl und Stärke der Gegner sowie bestimmte Vorgehensweisen der KI.

Überstürzen Sie nichts!

Bei Missionsbeginn sollten Sie nicht sofort gen Feind stürmen, sondern zunächst Ihre Flotte organisieren, Rohstoffsammler auf den Weg schicken und neue Technologien erforschen.

Speichern Sie oft!

Es ist sehr frustrierend, wenn man eine Mission noch einmal spielen muß, weil die Verluste einfach zu hoch waren. Speichern Sie daher häufig!

Seien Sie flexibel!

Nutzen Sie die unterschiedlichen Fähigkeiten Ihrer Schiffe. Fassen Sie verschiedene Schiffstypen zu einer Gruppe zusammen und verändern Sie die Zusammensetzung der Gruppen, die Formation und die Taktik je nach Situation.

Lernen Sie die wichtigsten Befehle auf der Tastatur auswendig!

Versuchen Sie, mit der Maus UND der Tastatur zu spielen. Merken Sie sich die verschiedenen Formationen, die auf den Tasten F5 bis F10 (F11 hat hier Sonderstatus) liegen sowie die drei Taktik-Grundeinstellungen Evasive/ Neutral/Aggressive auf den Tasten F2 bis F4. Hinzu kommen die Befehle zum Andocken (D), Ernten (H), Spezialfunktionen (Z), Bewach-Modus (G), Angriff (ALT) und der schnelle Blick auf das Mutterschiff (Pos1).

Legen Sie sich nie auf nur EINE Strategie fest!

Versuchen Sie stets, Ihre Flotte zu analysieren und Schwachstellen zu finden.

Die Schiffe im Überblick

Fighter – Die Masse macht es

Beginnen Sie früh, einen festen Stamm an leichten Fightern zu bauen!

Scout

Scouts sind schnell und stehen Ihnen sofort zur Verfügung, aber in der Offensive sind sie verhältnismäßig schwach. Rüsten Sie alsbald auf Interceptoren um.

Interceptor

20 bis 30 Interceptoren können in den ersten Missionen jedwede Situation meistern. Bauen Sie möglichst schnell eine entsprechende Staffel an Interceptoren.

Defender

Defender eignen sich aufgrund ihrer Feuerkraft besonders gut für Hinterhalte und Eskortaufgaben. Manko ist ihre geringe Geschwindigkeit. In großen Mengen um die 30 Stück besonders effektiv. Ideal für den Defender ist die Sphere- oder Claw-Formation.

Attack Bomber

Gegen Capital Ships und kleinere Frigates machen Attack Bomber eine gute Figur, sind aber ohne Begleitschutz leichte Beute für gegnerische Fighter.

Cloaked Fighter

Cloaked Fighter (nur Kushan) können Ihnen im Multiplayerspiel taktische Vorteile bieten und haben eine relativ hohe Überlebenschance, spielen aber im Einzelspielermodus eine untergeordnete Rolle.

Defense Fighter

Der Defense Fighter der Taidians verfügt zwar über keinerlei Angriffspotential, aber verteidigt sich und alle Schiffe in seiner Nähe wirkungsvoll gegen Feindfeuer.

Corvettes – Sinnvoll oder überflüssig?

Corvettes sind langsam, schwer gepanzert und haben viel Feuerkraft, kosten aber auch mehr Ressourcen.

Light/Heavy Corvette

Light Corvettes besitzen einen drehbaren Geschützturm und eignen sich für schnelle Attacken. Heavy Corvettes haben auf Kosten der Geschwindigkeit eine fast doppelt so starke Panzerung und einen zweiten Geschützturm. In größeren Gruppen können sie Capital Ships durchaus gefährlich werden. Mehr als zehn Heavy Corvettes brauchen Sie jedoch nicht.

Repair Corvette

Repair Corvettes reparieren sämtliche Schiffe ihrer Flotte, allerdings sind



die größeren Support Frigates in dieser Aufgabe wesentlich effizienter. Lassen Sie diese „Fehlinvestition" lieber sein und sparen Sie die Ressourcen.

Multigun Corvette

■ Multigun Corvettes besitzen sechs (!) Geschütztürme und können ebenso viele Ziele gleichzeitig bekämpfen. Ihre relativ hohe Geschwindigkeit, gepaart mit exzellenter Feuerkraft, macht aus Multigun Corvettes eine ideale Fighterabwehr. Multigun-Corvettes sind dann sinnvoll, wenn das Einheitenlimit keine günstigeren Defender mehr in ihrer Flotte zuläßt.

Salvage Corvette

■ Die Salvage Corvette ist besonders wertvoll, denn mit ihr können Sie gegnerische Schiffe kapern. Für eine Frigate benötigen Sie zwei, für einen Destroyer drei und für den Heavy Cruiser und den Carrier jeweils fünf Salvage Corvettes. Haben Sie immer mindestenz zehn davon parat, um genügend gegnerische Schiffe kapern zu können.

Minelayer Corvette

■ Minelayer Corvettes können Minenfelder anlegen, die besonders für Frigates und Capital Ships eine ernste Bedrohung darstellen. Machen Sie sich dies zunutze und locken Sie Ihre Gegner in Minenfelder.

Frigates – Die Arbeitspferde der Flotte

Frigates sind kostengünstig, schwer gepanzert und bewaffnet.

Assault Frigate

■ Assault Frigates verfügen über vier normale Geschütztürme und zwei Plasma-Bomb-Werfer. Behäbig im Kampf gegen Fighter, können Frigates allen Corvettes und größeren Schiffen sehr gefährlich werden. Vier bis sechs dieser vielseitigen Schiffe sollten Sie sich schon gönnen.

Ion Cannon Frigate

■ Ion Cannon Frigates bestehen eigentlich nur aus einer riesigen Ionenkanone plus Panzerung und Triebwerken. Relativ nutzlos gegen schnelle Ziele, sollten Ion Cannon Frigates in Gruppen gegen größere Ziele eingesetzt werden. Vier Ion Cannon Frigates und vier Assault Frigates sind eine ernstzunehmende Bedrohung für alle gegnerischen Schiffe.

Support Frigate

■ Support Frigates sind schwer gepanzert und einigermaßen flott, aber mit nur ein bis zwei kleinen Geschützen ziemlich unterbewaffnet. Sie besitzen acht Fighter- und vier Corvette-Reparaturdocks und können zudem größere Pötte per Reparaturstrahl instandsetzen. Zwei bis drei Support Frigates reichen aus, um Ihre Flotte immer in gutem Zustand zu halten.

Drone Frigate

■ Drone Frigates (nur Kushan) haben keine direkte Bewaffnung, verfügen aber über 24 Drohnen, die mit jeweils einem Geschütz ausgerüstet sind. Diese Drohnen eignen sich hervorragend gegen gegnerische Fighter, Corvettes sowie Frigates. Drone Frigates können in größeren Mengen (sechs bis acht sind ideal) auch ohne eigene Fighter-Unterstützung fast jeden Fighter- und Corvettenangriff zerschlagen.

Defense Field Frigate

■ Defense Field Frigates erzeugen ein großes Kraftfeld, welches das gesamte Feindfeuer bis auf Ionenstrahlen, Raketen und Minen ablenkt. Das Kraftfeld ist dabei groß genug, um gleich mehrere andere Schiffe mit zu schützen. Auf vier Großkampfschiffe sollte immer eine Defense Field Frigate kommen.

Capital Ships – Groß, breit, stark

Capital Ships sind sehr teuer, extrem gut gepanzert und äußerst stark bewaffnet.

Destroyer

■ Destroyer besitzen zwei Ionenkanonen und zwei schwere Geschütztürme, mit denen sie aufgrund ihrer dicken Panzerung recht lange auf dem Schlachtfeld verweilen können. Destroyer sind zudem fast so schnell und manövrierfähig wie Frigates und haben wie alle Capital Ships die Möglichkeit zum Hypersprung. Wenn Sie große Schiffe bevorzugen, gönnen Sie sich zwei bis drei dieser mächtigen Schiffe.

Missile Destroyer

■ Missile Destroyer besitzen zwei Raketenwerfer, mit denen Sie sowohl kleine Fighter als auch Capital Ships attackieren können. Mit einem Magazin für 32 Raketen und der Möglichkeit, fortwährend Nachschub an Raketen produzieren zu können, sind ein bis zwei Missile Destroyer eine gute Ergänzung zu den normalen Destroyern. Zudem sind diese Schiffe mit ihren Lenkraketen eine exzellente Fighterabwehr.

Heavy Cruiser

■ Heavy Cruiser sind die Könige des Schlachtfeldes. Eine monströse Panzerung, vier (!) Ionenkanonen und sechs schwere Geschütztürme machen aus dem Heavy Cruiser eine fliegende Festung. Für mehr als zwei Heavy Cruiser werden Ihre Ressourcen selten reichen, daher schützen Sie die dicken Brocken mit kleinen Fightern.

Carrier

■ Carrier schützen sich mit schnellfeuernden Geschützen und einer dicken Panzerung gegen angreifende Fighter. Carrier können bis zu 50 Fighter und 25 Corvettes in ihren Hangars beherbergen und bieten zudem die Möglichkeit, alle Schiffstypen bis hin zur Frigate zu bauen. Mehr als ein Schiff dieser Sorte benötigen Sie nicht.

Komplettlösung

Mission 01: Kharak System

Die Odyssee kann beginnen

Zerstören Sie die Zieldrohnen und schicken Sie Ihren Resource Collector los, um alle Ressourcen einzusammeln. Bauen Sie ein Research Ship und erforschen Sie Fighter Chassis und Corvette Drive. Anschließend recyceln Sie die Scouts. Bauen Sie dafür zehn Interceptoren. Mit der ebenfalls verfügbaren Salvage Corvette bergen Sie die Drohne und springen per Hyperspace Jump in die nächste Mission.

Mission 02: Outskirts of Kharak System

Der erste Kontakt

Schicken Sie sofort Ihren Resource Collector los und erforschen Sie nebenher Corvette Chassis und Heavy Corvette Upgrade. Bauen Sie Heavy Corvettes und weitere Interceptoren. Erkunden Sie erst jetzt die Gegend nahe der Khar-Selim und vernichten Sie die angreifenden Fighter mit Ihren Jägern (Wall Formation, Taktik: Aggressive). Der in der Nähe positionierte feindliche Carrier schickt weitere Fighter und Corvetten in ihre Richtung, sobald Sie mit einer Salvage Corvette den Computerkern geborgen haben. Halten Sie sich von dem Carrier fern, zerstören Sie alle Jäger, und die Mission ist geschafft.

Mission 03: Return to Kharak

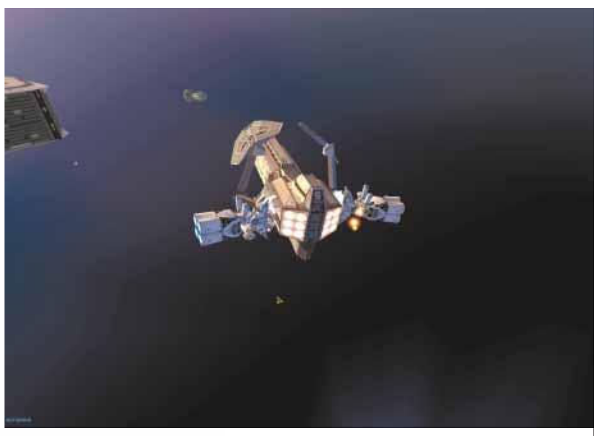
Kharak liegt in Schutt und Asche

Starten Sie sofort alle Schiffe und greifen mit den Interceptoren und Heavy Corvettes die Assault Frigates an. Konzentrieren Sie sich dabei immer auf ein Schiff. Die letzte Frigate kapern Sie mit zwei (!) Salvage Corvettes. Jetzt können Sie Ressourcen abbauen, die Kolonistencontainer bergen und das Capital Ship Chassis erforschen. Sie sollten Assault Frigates, eine Support Frigate und weitere Salvage Corvettes für die nächste Mission bauen.

Mission 04: Great Wastelands

Die Bentusi: Ihr Freund und Helfer

Sie treffen zum ersten Mal auf die Bentusi, eine friedliche Rasse, mit der Sie im Laufe des Spiels einen regen Technologiehandel betreiben können. In den Asteroidenfeldern warten später gegnerische Jäger auf Sie, die für Ihre Interceptoren keine Gefahr darstellen. Ihr Mutterschiff wird danach von sechs Ion Beam Frigates angegriffen, die Sie unbedingt mit Salvage Corvettes kapern sollten. Kurz darauf erscheinen noch zwei weitere Ion Beam Frigates und ein gegnerischer Carrier plus eine Handvoll Fighter. Erstere sollten Sie wieder kapern, den Carrier können Sie leider nicht übernehmen. Zerstören Sie ihn daher rasch.



Genau 8 Ion Beam Frigates können Sie in der 4. Mission kapern. Halten Sie ihre Salvage Corvettes in Alarmbereitschaft.

Mission 05: Great Wastelands

Vernichten Sie die feindliche Flotte

Schicken Sie ihren Ressource Collector auf die Reise und senden Sie Interceptoren als Begleitschutz hinterher. Sie treffen auf eine kleine Gruppe Fighter, die Sie schnell zerstören. Jetzt haben Sie nur noch wenig Zeit, bis die gesamte Taidan-Streitmacht Ihr Mutterschiff angreift. Vernichten Sie die Fighter mit Ihren Interceptoren und locken Sie alle Frigates mit Salvage Corvettes vom Rest der Gruppe weg. Salvage Corvettes sind Primärziele für Frigates, bleiben Sie daher außer Reichweite ihrer Waffen. Sie können die Frigates Ihrerseits mit Großkampfschiffen schnell ausschalten. Die beiden Taidan-Zerstörer unbedingt kapern, den Carrier lieber vernichten, da seine Flugabwehrkanonen Ihre Salvage Corvettes schnell zerstören können.

Mission 06: Diamond Shoals

Formieren Sie alle Großkampfschiffe in einer Wall-Formation, fliegen Sie damit ein gutes Stück vor dem Mutterschiff



Da ihr Mutterschiff über keinerlei Antrieb verfügt, müssen Sie die Asteroiden wohl oder übel aus dem Weg schiessen.



und vernichten Sie alle Asteroiden in dessen Flugbahn, kleine Fighter und Corvetten lassen Sie dabei lieber im Hangar schlummern. Am Ende tauchen wieder die Bentusi auf und bieten Ihnen eine weitere Technologie zum Kauf an, was Sie natürlich annehmen.

Mission 07: The Gardens of Kadesh

Unverhofft kommt ziemlich oft

Vorsicht! In dieser Mission treffen Sie auf eine unbekannte Rasse, sobald Sie Ihre Ressource Collectors aussenden. Da die Unbekannten diesen Sektor vor Eindringlingen schützen, bekommen Sie alsbald Besuch von Unmengen kleiner Fighter, die ohne adäquate Interceptor-Staffel nicht in den Griff zu kriegen sind. Greifen Sie mit ihren Capital Ships das gegnerische Mutterschiff an und schützen Sie unter allen Umständen Ihre Resource Collectors. Erst wenn das feindliche Mutterschiff nach ein paar Minuten verschwindet, können Sie selber per Hyperspace Jump in den nächsten Level springen.

Mission 08: The Cathedral of Kadesh

Brudermord im Garten von Kadesh

Diesmal haben Sie es nicht nur mit einem, sondern gleich mit drei Mutterschiffen der Aliens zu tun. Sie sollten daher rasch eines nach dem anderen ausschalten, da diese ständig neue Fighter produzieren und gegen Sie losschicken. Die größte Bedrohung in diesem Level geht aber nicht von den kleinen Fightern aus, sondern von den Multi Beam Frigates der Aliens, welche vier Ionenstrahlen auf einmal abfeuern können. Kapern Sie, wenn möglich, ein paar von ihnen und erledigen den Rest, sonst ist Ihr Mutterschiff schnell Geschichte. Haben Sie alle gegnerischen Mutterschiffe erledigt, ist der Weg wieder frei. Anmerkung: In diesem Level gibt es Unmengen an Ressourcen. Nehmen Sie sich die Zeit, alles abzubauen und Ihre Flotte aufzurüsten.



In Mission 7 und 8 sind große Destroyer und Frigates nutzlos. Glückstreffer wie diese werden Sie nur selten genießen.



Das fremdartige Raumschiff können Sie nur mit einer großen Menge an Fightern und Corvetten bezwingen.

Mission 09: Sea of lost Souls

Gefangen im Weltall

Eine relativ einfache Mission. Ein fremdes Alienschiff hält mehrere Capital Ships in einem Kontrollfeld gefangen. Greifen Sie dieses Raumschiff nur mit Fightern oder Corvetten an, größere Schiffe wie Frigates etc. werden von dem Alienschiff sofort übernommen. Bewegen Sie Ihre Fighter hoch über die gegnerische Flotte und attackieren Sie das Raumschiff von oben. Um Verluste gering zu halten, greifen Sie mit mehreren Gruppen in Claw-Formation und der Evasive-Taktik an. Wenn Sie dem Alienschiff genug Schaden zugefügt haben, bergen Sie per Salvage Corvette die neuartige Kontrollfeld-Technologie. Als Bonus bekommen Sie die gekaperten Capital Ships, darunter einen schmucken Missile Destroyer und zwei Multi Beam Frigates. Sobald die Salvage Corvette mit den Daten an das Mutterschiff angedockt hat, tauchen die freundlichen Bentusi auf und möchten mit Ihnen über die neuartige Kontrollfeld-Technologie verhandeln. Im Tausch bekommen Sie die Super-Heavy-Chassis-Technologie, den Grundstein für Carrier und später für Heavy Cruiser.

Mission 10: Super Nova Station

Vernichten Sie die Research Station

Eine heiße Mission: Zerstören Sie die Research Station in der Nähe einer Supernova. Fighter und Corvetten sind für den Angriff nahezu nutzlos, da die Hitze durch die Supernova extrem groß ist und kleinere Schiffe den Belastungen nicht standhalten. Um die Mission erfolgreich abzuschließen, schicken Sie alle ihre Capital Ships durch den schmalen, vor der immensen Hitze schützenden Korridor vor Ihnen. Diese Korridore kann man besonders gut im Sensors Manager (Space-Taste) erkennen, wenn man weit herauszoomt. Der Korridor selbst ist teilweise vermint, daher sollten die Schiffe in der ersten Reihe



So nah am Feuer, so nah am Tabu! In der Nähe der Supernova können Sie Ressourcen nur umständlich abbauen.

Kapern Sie den Heavy Crusier!

aus Destroyern bestehen, die wesentlich mehr Schäden einstecken können. Reparieren Sie Ihre Flotte dennoch ständig mit Support Frigates. Sie treffen auf dem Weg zur Research Station unter anderem eine Gruppe von zwei gegnerischen Destroyern und einem Heavy Cruiser, welchen Sie unbedingt mit sechs Salvage Corvettes kapern sollten. Der Angriff auf die Research Station ist ein Kinderspiel, wenn Sie genügend Destroyer und Missile Destroyer besitzen. Die Station wird von einer Handvoll Frigates, etwa zwei Dutzend Defendern und einem Carrier beschützt. Vernichten Sie erst den Carrier, der per Hyperspace Jump flüchten will, dann die Frigates und schließlich die winzigen Defender. Die Station verfügt über keinerlei Waffen, daher ist sie eine leichte Beute.

Ernten Sie die Ressourcen!

Die beiden riesigen Ressourcefelder im Level sind mit ein wenig Aufwand schnell abgebaut. Schicken Sie zuerst zwei Resource Collectors und einen Resource Controller (optional auch einen Carrier) zum Asteroidenfeld links hinter Ihrem Mutterschiff. Auf dem Weg dorthin verlieren die drei Schiffe mehr als die Hälfte ihrer Panzerung aufgrund der Hitze. Im Asteroidenfeld ist der Effekt neutralisiert, daher schicken Sie zwei bis drei Support Frigates zur Reparatur hinterher. Das andere Ressourcenfeld liegt weiter vorn innerhalb eines Korridors. Schicken Sie wieder zwei Resource Collectors und einen Rssource Controller auf die Reise, die von drei Support Frigates begleitet werden. Sorgen Sie selbst dafür, daß die Support Frigates sich und die anderen Schiffe ständig reparieren, bis die kleine Flotte in der Nähe des Asteroidenfeldes ankommt.

Mission 11: Tenhauser Gate

Die Bentusi werden für Ihre Hilfe und den Handel mit Ihnen angegriffen. Verteidigen Sie das Bentusi-Mutterschiff gegen die angreifenden Capital Ships der Taidan, wenn möglich, kapern Sie den Heavy Cruiser oder auch die drei Destroyer. Wenn Sie alle Angreifer vernichtet haben, belohnen die Bentusi Ihre Bemühungen mit äußerst wichtigen Informationen.

Mission 12: Galactic Core

Helfen Sie Kapitän Elson

Die Taidan greifen Sie sofort mit einigen Frigates und ein paar Gravitationsgeneratoren an, die Ihre Fighter und Corvettes wirkungslos machen. Vernichten Sie die Taidan mit Ihren Capital Ships und produzieren Sie ein paar Proximity Sensors, damit Sie getarnte Schiffe erkennen können. Die Taidan haben in diesem Sektor eine relativ große Streitmacht zusammengezogen, daher sollten Sie gezielt losschlagen. Während eine große Gruppe Capital Ships mit Fighterunterstützung Richtung Levelmitte fliegen sollte, müssen Sie unbedingt ein paar größere Schiffe als Schutz für Ihr Mutterschiff zurücklassen. In der Levelmitte nahe den Asteroidenfeldern warten etwa drei Carrier, zwölf bis sechzehn Frigates und viele Fighter auf Ihre Ankunft. Vernichten Sie gezielt immer eine Frigate nach der anderen, während Ihre Interceptoren/Defender für die notwendige Unterstützung sorgen. Ihr Mutterschiff wird später von einem Heavy Cruiser, sechs Frigates und ca. 30 Fightern angegriffen. Vernichten Sie schnell die Frigates und kapern wieder den Heavy Cruiser, die Fighter können Sie mit Multigun Corvettes oder Interceptors aus dem Weg räumen. Schließlich möchte noch ein Taidan-Kapitän namens Elson samt dem Elite-Destroyer „Kapella“ zu Ihnen überlaufen. Schützen Sie ihn gegen die letzten angreifenden Schiffe, und der Level ist geschafft. Bleiben Sie allerdings noch ein wenig und bauen Sie die riesigen Ressourcen-Felder ab.



Große Heavy Cruiser können Sie bequem mit ein paar Salvage Corvettes kapern und ihrer Flotte hinzufügen.





Mission 13: Unsere schweren Destroyer werden per Gravwell Generator gegen das fremde Schiff abgeschirmt!

Mission 13: The Karos Graveyard

Die Widerstandsbewegung

Bahnen Sie sich Ihren Weg durch den mit automatischen Kanonen gespickten Raumschiff-Friedhof, um auf der anderen Seite der Endlagerstätte den Kontakt zu einer Widerstandsbewegung aufzunehmen. Die nervigen automatischen Kanonen sind nicht die größte Bedrohung für Ihre Flotte. Eine Art Salvage Corvette greift blitzschnell an und kapert in Sekunden eines ihrer Capital Ships, um dieses dann mittels Hyperraum-Tor zu „entsorgen". Dieses Schiff ist nicht so leicht zu zerstören, daher sollten Sie mit einer starken Flotte in den Friedhof fliegen, in deren Formations-Mitte sich ein Gravwell-Generator befindet. Sobald Sie ein kleines Schiff sehen, das auf Ihre Flotte zuhält, aktivieren Sie den Generator und das gegnerische Schiff wird in dem Kraftfeld gefangen. Zerstören Sie das Schiff und räumen Sie dann mit Ihrer Flotte den Weg frei. Zu guter Letzt sollten Sie mit einem Interceptor das Schiffswrack inspizieren, welches als Treffpunkt für die Kontaktaufnahme dient.

Mission 14: Bridge of Sighs

Schießen Sie sich ihren Weg frei

Mehrere Dutzend Frigates, Destroyer und Heavy Cruiser mit Fighterunterstützung bewachen in einer riesigen Sphere-Formation einen Feldgenerator, der Sie daran hindert, näher zu Ihrem Heimatplaneten zu fliegen. Teilen Sie ihre Capital Ships in zwei Gruppen auf, um schneller auf Angriffe aus unterschiedlichen Richtungen reagieren zu können. Fliegen Sie nicht direkt zum Generator, sondern tasten sich langsam vor. Die feindlichen Schiffe werden nicht alle auf einmal vor Ihren Geschütztürmen auftauchen, sondern in kleineren Gruppen auf Ihre Flotte zufliegen. Weiterhin befinden sich in diesem Level drei Hyperraum-Tore, durch die die Taidans im weiteren Verlauf der Mission Nachschub heranfliegen (pro Hyperraum-Tor 1x Missile Destroyer, 2x Destroyer und etwa 30 Fighter). Mit genug Geduld und Reparaturpausen zwischen den einzelnen Gefechten sollten Sie den Generator leicht zerstören können.

Mission 15: Chapel Perilous

Die doppelte Bedrohung

Ein riesiger Asteroid fliegt auf Ihr Mutterschiff zu! Sie müssen alle verfügbaren Großkampfschiffe auf diesen Monsterfelsen ansetzen, ansonsten wird er das Mutterschiff zerstören. Begleitet wird der Asteroid zusätzlich von einer imposanten Flotte an Capital Ships sowie Fightern und Corvettes. Konzentrieren Sie sich also mit den großen Schiffen auf den Asteroiden und greifen Sie mit allen Ihnen zur Verfügung stehenden Jägern die feindliche Flotte an. Salvage Corvettes können die größten Bedrohungen wie Heavy Cruiser kapern und neutralisieren und Ihnen so ein wenig Luft verschaffen.

Mission 16: Hiigara

Entscheidungsschlacht um Hiigara

Die Taidans sind fast besiegt und greifen Sie mit ihren letzten Reserven an. Gleich zu Anfang haben Sie es mit einer großen Flotte an Frigates, Destroyern und Heavy Cruisern zu tun. Wehren Sie die Offensive mit Ihren Capital Ships und Fightern/Corvettes ab. Kapitän Elson taucht kurz danach mit seinem Elite-Destroyer „Kapella" auf und bringt eine kleine Flotte an Frigates und einem Carrier mit, die Ihnen fortan zur Seite stehen. Die Taidans schicken Ihnen sporadisch weitere Schiffe entgegen, die Ihrer mittlerweile kräftig aufgerüsteten Flotte nicht gefährlich werden können. Zerstören Sie das feindliche Mutterschiff mit dem „Emperor" an Bord und Sie haben es geschafft. Willkommen zuhause!

Dirk Gooding



Mission 16: Hiigara vor Augen,sollten Sie alle Ihre Kräfte bündeln und die Taidans ein für allemal besiegen.

Allgemeine Spieletips

NHL 2000

Wie jedes Jahr gibt es auch heuer eine Neuauflage von NHL von EA Sports. Neben unseren allgemeinen Tips im Heft finden Sie auf der CD Replays wichtiger Szenen.

Allgemeine Tips für alte „Eishasen“ und neue „Kufenküken“

■ Neueinsteiger in Sachen *NHL* sollten nicht unbedingt mit der neugeschaffenen Simpel-Option beginnen. Dazu braucht man nur zwei Buttons, und die Eishockeyregeln sind abgeschaltet. Wer später in das „normale“ Spiel einsteigen will, muß komplett neu „angelernt“ werden. Unser Tip: Vergessen Sie die einfachste Spieleinstellung und gehen Sie auf Stufe „Rookie“ gleich mit allen Regeln in die Vollen. Nur so haben Sie später eine Chance gegen die guten PC-Teams oder ambitionierte menschliche Mitspieler.

■ Alte *NHL*-Hasen, die die All-Star-Stufe der 99er Version gut beherrschten, sollten trotzdem erst einmal auf der Profistufe beginnen, da durch die Einsparung eines Schwierigkeitsgrades auch diese deutlich anspruchsvoller geworden ist. Zudem lassen sich so leichter einige neue Funktionen wie die Abfälschtaste ausprobieren.

■ Sind Ihnen die Torhüter zu schwach, stellen Sie in den Optionen die Geschwindigkeiten von Spielern und Goalie anders ein. Dies kann jedoch nur eine Notlösung sein, denn bei einem Herabschrauben der Laufgeschwindigkeit der Feldspieler ist das Spiel doch sehr träge. Immerhin trifft man dann nicht so häufig.

■ Wenn der Gegner im Vorwärtsgang bemerkt, daß sich einer seiner Spieler im Abseits befindet, zieht sich der puckführende Mann bis ganz an den hinteren Rand des Mitteldrittels zurück. Gehen Sie mit einem Spieler auf diesen Spieler, er vollführt stets eine kleine Drehung kurz vor der Linie, um wieder nach vorne zu stürmen. Wenn Sie die Seite erahnt haben, können Sie ihm den Puck abchecken und ein Kontertor erzielen.

■ Üben Sie im Training ein schnelles Paßspiel, denn dies wird Ihnen sowohl im „normalen“ Spiel als auch (und vor allem) im Powerplay nützlich sein.

■ Die „Deke“-Taste läßt nun endlich alle Spieler einen Special-Move (mehr eine einfache Körpertäuschung, die von Spieler zu Spieler in unterschiedliche Richtungen gehen kann) ausführen. Setzen Sie diese Taktik bei Alleingängen vor dem Torwart ein – oder wenn Sie durch eine zwei oder drei Mann starke Abwehrmauer brechen wollen.

Heute schon gecheckt? Tips für Schläger, Checker, Brutalos und filigrane Kurvenflitzer

■ Rempeln Sie nur in Notfällen von hinten einen Gegner an, denn bei einem Lauf aufs Tor würde das zu einem sofortigen Penalty führen. Schlimmer als der Penalty (der bei eingeschaltetem automatischen Torwart zu 80 Prozent gehalten wird) ist in solchen Fällen eine Zeitstrafe wegen hohen Stocks. Regelgerecht checken Sie von der Seite.

■ Greifen Sie einen Flügelspieler an, sollten Sie ihm tunlichst den Weg



Der Goalie geht zum Puck. Abpraller werden fast ausschließlich zur Seite fliegen, stellen Sie sich darauf ein.



Ob mit oder ohne Helm: Liegt der Goalie erst einmal wie hier, können Sie auch aus dem spitzen Winkel draufhalten.

M N O



durch die Mitte versperren, so daß ein Paß zu einem Mitspieler unmöglich ist.

- Pässe vor dem Tor, die einen Spieler erreichen sollen, der in der Mitte vor dem Goalie postiert ist, sind zu beinahe 100 Prozent sinn- und erfolglos, denn der Spieler wird fast immer von den Abwehrstrategen umgecheckt.
- Hat der gegnerische Goalie den Puck gefangen und hält ihn fest, versuchen Sie, vor dem Tor ein wenig herumzurempeln (nicht den Torwart rempeln, sondern seine Abwehrspieler). Oft verlieren die PC-Kufenflitzer die Nerven, schlagen zu und müssen auf die Strafbank.
- Schlägertypen haben bei *NHL 2000* zumindest in den Einzelkämpfen lediglich die Befriedigung, den Gegner umhauen zu können. Taktisch bringt es hingegen wesentlich mehr, wenn man sich gar nicht wehrt. Sie werden zwar von den Zuschauern als „Weichei" verhöhnt, doch dafür bekommen Sie nur eine zweiminütige Zeitstrafe, der Gegner jedoch satte fünf Minuten. Das anschließende dreiminütige Powerplay hat schon manch wichtiges Spiel entschieden.



Weitschüsse sind ungewohnt effektiv. Wenn Sie das Auge für die freie Ecke haben, halten Sie einfach mal drauf.

Powerplay – Wie schaffe ich es, die Überzahlsituation in Zählbares umzumünzen?

Um die wiedergewonnenen One-Timer auch im Power-Play in die Tat umzusetzen, sollten Sie die Taktik „Schirm" wählen, da sich durch das variable Paßspiel Ihrer Stürmer viele Schußchancen ergeben werden.

Schießen-Taktik

Um Distanzschüsse aufs Tor zu feuern, ist die „Schießen"-Strategie geeignet, doch sie ist nicht effektiver als die „Schirm"-Taktik.

Kombi-Taktik

Freunde des gepflegten Paßspiels müssen unbedingt die Kombi-Taktik benutzen, da damit ein klassisches Powerplay-Verhalten mit dem Festnageln der Gegner möglich ist. Nachteil: Der Center spielt oft hinter dem Tor, wo er als Schütze nicht besonders effektiv ist.

Gewichtet-Taktik

Ebenfalls für Paßspieler ist „Gewichtet". Durch das ständige Wechseln der Positionen verwirren Ihre Stürme so manche Abwehr ziemlich kräftig.

Penalty Killing – Wie verhindere ich in Unterzahl Gegentreffer?

Um auf ein Schirm-Powerplay zu reagieren, sollten Sie die Diamant-Formation benutzen. Hierbei haben Sie immer einen Spieler vor dem eigenen Tor.

Weite Box

Um die Chance auf ein Unterzahltor zu erhöhen, sollten Sie die weite Box wählen, die allerdings nicht risikolos ist, da beide Stürmer sehr offensiv spielen.

Passive Box

Die passive Box läßt den Gegner anrennen, der Verteidigungsgrad ist recht hoch. Achten Sie aber auf Fernschüsse. Zudem gibt es kaum Konterchancen für Sie.

Kombi-Taktik

Absolute Cracks fahren mit der Kombi-Taktik am besten. Sie ist schwer zu beherrschen und läßt bei idealer Anwendung vergessen, daß man sich in Unterzahl befindet. Es gibt aber neben eigenen Konterchancen auch viele Lücken im Abwehrbollwerk.

Angriff – Mit welcher Strategie hat mein Team die Nase in der Offensive vorn?

Angriff ist die beste Verteidigung, ein alter Spruch, der in jedem Jahr durch die *NHL*-Serie aufs Neue belebt wird. Je besser Sie vor dem gegnerischen Tor agieren, umso leichter wird es sein, das Spiel zu gewinnen. Eine offensive Aufstellung ist grundsätzlich einer defensiven vorzuziehen.

Kombinations-Strategie

Entscheiden Sie sich im Angriff für die Kombinations-Strategie, wenn Sie möglichst variabel agieren wollen, da hier der PC selbständig die verschiedenen Taktiken durchschaltet.

Dreiecks-Taktik

In der Taktik „Dreieck" bieten sich Ihren Spielern besonders gute Schußchancen, da die Stürmer immer den besser postierten Mitspieler anpassen werden. Durch die vielen Checks vor dem gegnerischen Tor ist



Der klassische Onetimer funktioniert, wenn man in den Rücken der Abwehr paßt.

der Moment des Abspiels jedoch besonders wichtig.

Zug zum Tor
Eine echte Reboundtaktik ist „Zug zum Tor“: Hierbei ergeben sich viele Schußmöglichkeiten, doch die Gefahr, ein ungültiges Tor (durch Torraumaufenthalt der eigenen Stürmer) zu erzielen, ist besonders hoch.

Position
Eine sehr konservative Taktik ist „Position“. Hierbei steht der Center an der blauen Linie, für ein erfolgreiches Angriffsspiel ist diese Taktik ungeeignet.

Trichter-Strategie
Eine sehr offensive Taktik und damit genau richtig, um dem Gegner ordentlich einzuheizen, ist die „Trichter-Strategie“. Mit vielen Paßmöglichkeiten schafft man Räume, während zwei bis drei Spieler an der blauen Linie auf „verlorene“ Pucks oder Abpraller warten, um so Konter im Keim zu ersticken. Wer diese Taktik gut beherrscht (äußert sich darin, daß man das Durchbrechen der Gegner verhindern kann), kann fast eine Powerplay-Situation erschaffen.

„Hinterm Tor“-Taktik
Gut geeignet, um mit One-Timern zu treffen, ist die „Hinterm Tor“-Taktik. Der Center kann hierbei von der Position hinter dem Goalie einen „tödlichen“ Paß spielen oder aber um das Tor herumgehen, um so je nach Gegneranzahl vor dem Torwart ein mehr oder minder sicheres Tor zu erzielen.

Verteidigung – Wie postiere ich meine Abwehrspieler am besten, um dem Gegner das Leben schwer zu machen?
Wer auf Konter spielen will, sollte sich einmal an der Zonenverteidigung versuchen, da man dabei besonders häufig die Chance zum Break erhält. Leider ist der eigentliche Verteidigungsgrad recht gering, so daß diese Taktik nur angewendet werden sollte, wenn man zurückliegt und nicht so recht das Spiel machen kann.

Manndeckung
Sehr hoch ist der Verteidigungsgrad bei der „Manndeckung“. Die Taktik ist einfach zu spielen und verhindert Tore sehr erfolgreich, läßt aber kaum Konterchancen zu.

Box-Plus
Ebenfalls einfach und sehr effektiv ist Box Plus. Die Taktik verhindert eine Unterzahl, da der Center als eine Art Libero auftritt. Sinnvoll bei einer eigenen Führung, wenngleich es kaum Kontermöglichkeiten gibt. Nutzen Sie diese Taktik als Mauertaktik kurz vor Spielschluß.

Rücken
Nicht zu empfehlen ist die Taktik „Rücken“, da Sie dabei alle Spieler weit zurückfallen lassen und sie zudem schwer zu spielen ist. Die Zonentaktik ist ähnlich, aber etwas effektiver, da es Konterchancen gibt.

Kombi-Taktik
Wer zwischen Zonen- und Manndeckung hin- und herwechseln will, ist mit der Kombi-Taktik am besten bedient, die auch als beste Allroundtaktik angesehen werden kann. Die Abwehrspieler verschieben sich dabei immer in Richtung Puck, um die Räume so extrem eng zu machen.

Druck-Regler
Der Druck-Regler sollte nicht unter 80 Prozent stehen, da Ihre Verteidiger ansonsten weniger checken.

Wie schalte ich einen Starspieler des Gegners aus?
Wenn Sie einen absoluten Starspieler des Gegners ausschalten wollen, ist die Schatten-Taktik die beste Möglichkeit dazu. Vier Spieler verteidigen ihre Zone, und die jeweils besten Verteidiger verfolgen die besten Offensivspieler. Durch diese Art des Forechecking ergeben sich tolle Kontermöglichkeiten. Eine der interessantesten Verteidigungsstrategien.

Mit welchen Tricks und Fähigkeiten meiner Stürmer sind sichere Tore möglich?
One-Timer sind wieder für Tore gut. Der richtige Zeitpunkt des Passes zu einem in guter Position stehenden Stürmer ist der aussschlaggebende Grund, ob ein Tor fällt oder nicht. Der abnehmende Stürmer muß auf jeden Fall in die dem Paßgeber gegenüberliegende Ecke des Tores zielen können, so daß gegen die Laufrichtung des Torhüter geschossen werden kann. Die Erfolgsquote von One-Timern liegt bei guten 30 Prozent.

Beim Penalty ist die einzige echte Chance, den Torhüter zu überwinden, eine kurze Drehung vor dem Tor zu vollführen, um ihn auf den falschen Fuß zu stellen.



Ein Schlenker vor dem Tor ist die einzige Chance, aus dieser Position zu treffen. Laufen Sie einfach gerade auf den Goalie zu, hält er mit Sicherheit.



Konter und Alleingänge

Mit jeder neuen *NHL*-Version verändert sich die Erfolgsquote bei den Alleingängen. War sie bei der 99er Version bei unter 10 Prozent, so wurde durch das Herabschrauben der Goalie-KI die Erfolgschance bei Alleingängen wieder deutlich erhöht. Durch das Einsetzen des Special-Move-Tricks sind Tore ebenso möglich (wenn auch nicht die Regel) wie durch den Einsatz einer Stop-&-Go-Lauftaktik. Sie laufen auf den Goalie zu, vollführen kurz vorher einen abrupten Stop und schießen aus dem Handgelenk. Die Erfolgsquote von Alleingängen liegt bei rund 20 Prozent.

Die Torgarantie – Der Bauerntrick

Ein Patzer bei der Programmierung der Torhüter oder Absicht? Mit einem Bauerntrick sind in jedem Schwierigkeitsgrad fast sichere Tore möglich. Sie kurven mit einem Spieler aus vollen Lauf ums Tor herum, fahren im 45-Grad-Winkel vom Goalie weg und schießen in die lange Ecke. Achtung: Brechen Sie den Trick ab, wenn direkt vor dem Tor mehr als ein Abwehrspieler steht, da durch die lebende Wand meist kein Durchkommen ist. Erfolgsquote: mehr als 80 Prozent!

Abgefälschte Schüsse

Eine neue Art, „gezielte" Tore zu schießen, ist der Einsatz der „Abfälschtaste". Sie können mit dieser Taste bei Puckbesitz Ihren Spielern befehlen, sich vor dem gegnerischen Tor zu postieren, so daß ein Anschießen Ihrer eigenen Spieler zur Regel wird. Häufig sorgen die Abpraller für Unruhe oder gar Torerfolge. Aber Achtung: Sie versperren sich dabei selbst den Weg für gezielte, harte Schüsse von der blauen Linie. Erfolgsquote: 20 Prozent.

Rebounds – Nicht mehr so der Hit!

Die Torgarantie der 99er Version ist nicht mehr das, was sie einmal war. Die Torhüter lassen den Puck jetzt nicht mehr nach vorne abprallen, sondern mehr oder weniger weit zur Seite. Dadurch sind die Chancen, ein Tor zu erzielen, schlechter geworden, möglich ist es aber immer noch. Erfolgsquote: 25 Prozent.

From the Distance: Weitschüsse sind effektiv und gefährlich

Mehr als je zuvor ist es wichtig, schußstarke (und vor allem zielgenaue) Spieler in seinen Reihen zu haben. Mit Schüssen von der blauen Linie können in der 2000er Version von *NHL* deutlich mehr Treffer erzielt werden als je zuvor. Erfolgsquote: 25 Prozent.

Rückwärtsgang nicht vergessen

Ein weiterer Trick entsteht aus einer Kombination aus Hakenschlagen und Rückwärtsfahren. Dazu müssen Sie eine Taste mit der Rückwärtsfahroption belegen, denn durch die nötige Drehung, um rückwärts zu fahren, können Sie eine andere Art der Körpertäuschung vollführen. Fahren Sie schräg auf den Goalie zu, machen Sie einen Schlenker und drücken Sie die Rückwärtstaste. Jetzt sofort abziehen, und der Puck saust am verdutzten Torhüter vorbei.

Ist es sinnvoll, den Goalie aus dem Spiel zu nehmen, wenn man den Druck auf den Gegner erhöhen will?

Führen Sie eine Minute vor der Schlußsirene mit maximal zwei Toren Unterschied gegen den PC, nimmt dieser seinen Goalie heraus. Im Gegensatz zu früheren Versionen von *NHL* ist es jetzt nicht mehr ganz so einfach, aus der eigenen Abwehr ins leere Tor zu treffen. Trotzdem liegt die Erfolgsquote bei über 60 Prozent, ein Wert, der Ihnen verdeutlichen sollte, daß die Effizienz eines Torhüteraustausches bei einem eigenen Rückstand nicht hoch ist. Nutzen Sie diese Taktik nur, wenn Sie einen Bully im gegnerischen Drittel haben, und dann auch nur, wenn Ihr Bullyspieler extrem stark ist, da Sie durch einen Puckverlust das Spiel endgültig abhaken könnten.

Zeit zum Träumen: Mit diesem Dream-Team ist der Stanley-Cup auch mit den Mighty Ducks kein Luftschloß. Der optimale Kader:

Gerade bei den Angriffsreihen hat man die Qual der Wahl in der NHL. So kann es sein, daß auch andere Spieler in ein Dream-Team passen. Unsere Auswahl sieht aus wie folgt:

1. Reihe: Kariya – Forsberg – Jagr
2. Reihe: Satan – Sacic – Bure
3. Reihe: le Clair – Modano – Selanne
4. Reihe: Kapanen - Lindros – Amonte
Verteidigung:
1. Reihe: McInnis – Ozolinsh
2. Reihe: Pronger – Blake
3. Reihe: Bourque – Niedermayer
Goalie: Hasek – Brodeur

Thorsten Seiffert



Fast immer drin: Kurven Sie um das Tor und schießen Sie in die lange Ecke. Achten Sie darauf, daß Sie den Trick nicht versuchen, wenn mehr als ein Spieler vor dem Tor postiert ist.

Allgemeine Spieletips

Die Siedler 3
Das Geheimnis der Amazonen

Blue Byte hat es einmal mehr geschafft, uns neue, spannende Missionen zu einer der besten Wirtschaftssimulationen zu liefern. Im Geheimnis der Amazonen können Sie endlich auch einem weiblichen Volk zu wirtschaftlichem Ruhm und militärischer Stärke verhelfen. Auf diesem beschwerlichen Weg dürften Ihnen die Tips dieser Ausgabe eine wertvolle Hilfe sein.

Ein kleiner Klick für den Spieler, ein großer Schritt für die Siedlung

Aller Anfang ist schwer

Nach dem Start sollten Sie sich zuerst Ihre vorhandenen Rohstoffe, Gebäude und Siedler ansehen, um zu vermeiden, daß bereits vorhandene Gebäude errichtet oder Spezialisten ausgebildet werden. Einem vorzeitigen Angriff des Feindes können Sie dadurch entgegenwirken, daß Sie bis auf einen Turm alle abreißen und Ihre komplette Armee dort versammeln. So vermeiden Sie es, den Gegner zu provozieren.

Aufbau der Siedlung

Holz und Stein – das muß sein

Falls Sie noch keine Gebäude der Holz- oder Steinindustrie haben, sollten Sie sofort mit dem Bau von zwei bis drei Holzfällerhütten, einem Sägewerk, ein Forsthaus und ein bis zwei Steinmetzen beginnen (Ägypter brauchen mehr Steine, Asiaten mehr Holz, Römer und Amazonen sind ziemlich ausgeglichen). Das Forsthaus sollten Sie jedoch nur dann errichten, wenn Sie dort auch dauerhaft Holz schlagen möchten. Ansonsten errichten Sie nach der Rodung des Gebietes an einem anderen Ort eine neue Holzindustrie.



Achten Sie beim Start auf vorhandene Rohstoffe, Gebäude und Siedler.

Ausbreitung

Nun sollten Sie, je nach vorhandenen Rohstoffen, ein kleines oder mittleres Wohnhaus errichten. Aus den Siedlern machen Sie, je nach Haus, fünf bis 20 Pioniere, die Sie zuerst, wenn möglich, an die Meeresküste schicken, weil dort Fischfang betrieben werden kann. Danach werden Gebirge für die Minen und weite Wiesen für die Nahrungsindustrie eingenommen. Falls Ihnen diese Methode nicht schnell genug ist, können Sie auch noch zusätzlich kleine Türme errichten, die Sie jedoch nach Besetzung des Gebietes wieder abreißen können.

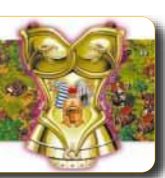
Nahrung

Um für die ersten Minen am Anfang Nahrung zu haben, sollten Sie zuerst – wenn möglich – eine Fischerhütte errichten. Damit die Minenarbeiter später mit ihrer Lieblingsnahrung versorgt werden können, sollten Sie schon jetzt zwei Getreidefarmen errichten, da das Reifen einige Zeit in Anspruch nimmt. Während das Getreide wächst, errichten Sie ein Wasserwerk, eine Windmühle und einen Bäcker, um Brot zu backen. Dann bauen Sie zusätzlich eine Schweinefarm und einen Metzger. Für eine ausreichende Getreideversorgung brauchen Sie jetzt noch ein bis zwei weitere Getreidefarmen. Wirtschaftsgebäude sollten Sie in der Nähe der Minen errichten – dadurch entfallen lange Transportwege.

Bergbau

Sobald die Geologen Rohstoffe gefunden haben, errichten Sie dort die entsprechenden Minen. Kümmern Sie sich zuerst um Eisen und Kohle und beliefern Sie diese Bergwerke zuerst mit dem bereits gefangenen Fisch und dann mit den Lieblingsspeisen.

S T U



Typ	Nahrung
Eisenerz	Fleisch
Kohle	Brot
Schwefel	Reis/Honig
Gold	Fisch
Edelsteine	Fisch

Sobald Sie alle wichtigen Gebäude für Nahrung und Schwerindustrie errichtet haben, können Sie damit beginnen, Gold, Edelsteine und Schwefel zu fördern. Deponieren Sie diese Rohstoffe eventuell in einem Lager.

Schmelzen und Schmieden

Während Ihre Minenarbeiter fleißig die Rohstoffe zutage fördern, errichten Sie eine Eisenschmelze und eine Werkzeugschmiede. Die Schmiede beliefern Sie achtmal mit Eisen und achtmal mit Kohle und stellen dann die Lieferungen ein. Bauen Sie jetzt eine Waffenschmiede und eine Kaserne. Falls Sie schon Bergwerke für Gold, Edelsteine und Schwefel gebaut haben, können Sie die weiterführenden Gebäude zur Verarbeitung der Materialien errichten (Goldschmelze, Laboratorium usw.).

Götter und Tempel

Um Mana zu produzieren und Priester auszubilden, ist es erforderlich, große und kleine Tempel zu errichten. **Geheimtip:** Die beiden ersten großen Tempel geben Ihnen jeweils 80 Prozent auf die Aufwertung Ihrer Soldaten. Ein dritter, großer Tempel lohnt sich jedoch nicht. Werten Sie Ihre Soldaten lieber mit Opfergaben (Wein, Bier, Schnaps, Met) in den kleinen Tempeln auf. Dazu errichten Sie natürlich die entsprechenden Gebäude (Winzer, Brauerei, Destille, Metbrauerei) und weitere Wasserwerke.

Verteidigungsanlagen

Reißen Sie, wie bereits erwähnt, zu Beginn des Spiels bis auf einen Turm alle anderen ab und konzentrieren Sie Ihre Streitmacht um diesen Turm. Später tauschen Sie den Turm gegen eine Burg, die Sie möglichst an der Grenze zum Gegner errichten. Somit verhindern Sie eine Rückeroberung der Gebiete. Reißen den Turm jedoch erst dann ab, wenn die Burg schon steht. Sonst haben Sie verloren.

Militär

Rekrutierung von Soldaten

Solange Sie nicht ständig angegriffen werden, können Sie die Rekrutierung auf manuell umstellen und die Waffen in einer bis zwei Kasernen einlagern, bis Ihre Soldaten aufgewertet sind. Sorgen Sie dafür, daß in der Nähe genügend freie Siedler bereitstehen. Sobald Sie angegriffen werden, stellen Sie die Rekrutierung wieder auf automatisch. Jetzt laufen die freien Siedler zur Kaserne und schnappen sich eine Waffe. Mit diesem Trick können Sie im Verteidigungsfall schnell eine Armee ausheben und den Gegner oft einschüchtern, so daß dieser sich wieder zurückzieht.

Aufwertung

Bevor Sie angreifen, werten Sie zunächst Ihre Soldaten auf und erhöhen mit Mineralien Ihre Kampfkraft, die Sie von Ihren Trägern in ein Lager bringen lassen.

Aufstellung

Wer seine Armee möglichst effektiv in die Schlacht führen möchte, sollte die folgende Aufstellung einhalten: Die Schwert- und Speerkämpfer stellen Sie nach vorne, um die anstürmenden Feinde aufzuhalten. Währenddessen decken die Bogenschützen die gegnerische Armee mit einem Pfeilhagel ein. **Geheimtip:** Falls Sie merken, daß Sie nicht gewinnen, versuchen Sie den Gegner auf Ihr eigenes Gebiet zu locken. Von dort aus können Sie ihn dann mit 100 Prozent Kampfkraft angreifen und

Errichten Sie zusammengehörende Gebäude möglichst nahe beieinander, um lange Transportwege zu vermeiden.



Lagern Sie die Waffen in den Kasernen ein und halten Sie genügend Siedler zur Rekrutierung bereit.


Schlagen Sie eine Schneise durch das gegnerische Land, um die Wirtschaft lahmzulegen.

ihm, falls er sich zurückzieht, mit den Bogenschützen in den Rücken fallen.

Eroberung

Vor einem Angriff sollten Sie zuerst mit ein paar Spionen das Gebiet des Feindes erforschen. So können Sie Schwachstellen ausmachen und die Wirtschaftszweige erkennen. Um Ihren Gegner zu schwächen, versuchen Sie die Türme einzunehmen, die in der Nähe der Minen, Waffenschmieden und Kasernen stehen. Wenn Sie diese erobern, schwächen Sie die Wirtschaft des Gegners erheblich. Außerdem sollten Sie, wenn möglich, das Land des Gegners in zwei Teile spalten. Schlagen Sie eine Schneise durch die Mitte des feindlichen Territoriums. Zerstören Sie nach der Eroberung die Türme, um eine Rückeroberung zu vermeiden.

Artillerie

Mit den schweren Kriegsmaschinen (Katapult, Kanone, Ballistika und Gong) können Sie Türme des Gegners ohne eigene Verluste zerstören. Dazu bauen Sie, je nach Volk, das benötigte Gebäude und dann drei bis vier Kriegsmaschinen. Jetzt können Sie viele Türme von Ihrem eigenen Land aus zerstören. Greifen Sie mit einer Armee die restlichen Türme an. So zerstören Sie die feindlichen Gebäude viel schneller.

Spione entdecken

Um feindliche Spione zu entdecken, lassen Sie an der Grenze Soldaten patrouillieren. So vermeiden Sie es, vom Feind ausspioniert zu werden.

Endkampf

Bevor Sie mit Ihrer Armee zum endgültigen Schlag ausholen, sollten Sie das aktuelle Spiel abspeichern. Greifen Sie nun an. Falls Sie merken, daß Sie noch zu schwach sind, laden Sie einfach noch mal den Spielstand.

Magie und Priester

Priester beim Angriff

In jeder Armee sollten Sie mehrere Priester mitnehmen, da diese Ihren Soldaten gute Dienste leisten können. Mit einer Stärkung der Kampfkraft können Sie auch überlegene, feindliche Heere vernichten.

Priester zur „Landschaftsgestaltung“

Außerdem können Sie mit Priestern die Umgebung Ihres Lagers oder den Weg Ihrer Kriegsmaschinen verändern. Durch einen einfachen Brand wird aus dem dichten Wald eine praktische Straße oder der lästige Sumpf zu bebaubaren Wiesen.

Warenmangel

Und falls Sie mal nicht genügend Eisen haben sollten, brauchen Sie nur ein paar Steine, einen Priester und einen Zauberspruch – schon ist der Mangel behoben, und Sie können mit dem Eisen neue Waffen produzieren.

Profitips

Aussichtstürme

Um auch mit einem einzigen Turm oder einer Burg den Überblick zu behalten, errichten Sie ein paar Aussichtstürme. So erkennen Sie, gerade bei großen Gebieten, schneller einen Angriff des Feindes und können früher reagieren.




Wechseln Sie die Anbaugebiete um größere Flächen abernten zu können.

STU



Diebe

Falls Sie einmal Mangel an Waren haben, können Sie mit folgender Taktik Ihre Wirtschaftslöcher füllen: Errichten Sie ein mittleres Haus und bilden Sie etwa 25 Diebe aus. Teilen Sie die Langfinger in fünf Trupps ein und ordnen Sie jedem eine Hotkey-Nummer (Alt+Nummer) zu. Begeben Sie sich nun zur Grenze des Feindes. Sie sollten vorher schon den Gegner ausspioniert haben, um sein Lager zu kennen. Falls dort Wachen patrouillieren, nehmen Sie einen Trupp und lenken die Soldaten ab. Währenddessen klauen Sie mit den Dieben die Waren des Feindes und bringen diese auf Ihr Land. Dort lassen die Diebe die Sachen fallen, und Träger bringen alles zu den jeweiligen Betrieben.







Falls Sie einmal Mangel an Waren haben, können Sie sich mit ein paar Dieben beim Gegner bedienen.

Speichern

Speichern Sie ungefähr jede halbe Stunde ab und verwenden Sie – wenn möglich – pro Spiel zwei bis drei Speicherplätze. Falls Sie Fehler in der Wirtschaft erst spät entdecken oder gerade angegriffen werden und verlieren, müssen Sie so nicht alles nochmals spielen.

Anbaugebiete ändern

Um öfter ernten und somit produktiver wirtschaften zu können, sollten Sie die Anbaugebiete Ihrer Nahrungsbetriebe regelmäßig ändern. Dadurch wächst das Angebaute an mehreren Stellen, und Sie können dann einen Platz nach dem anderen abernten lassen.

Keine Verteidigung am Wasser

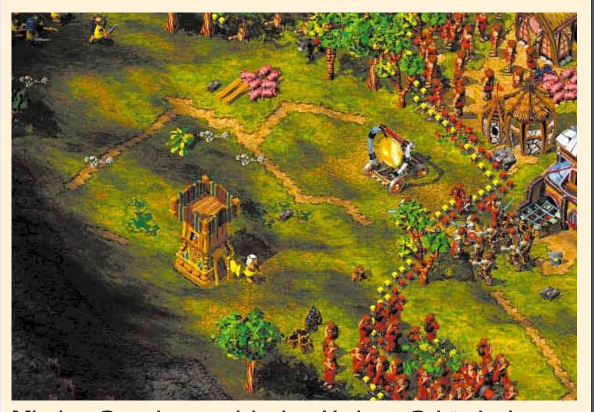
Da der Gegner nie über das Wasser (mit Fähren) angreift, ist es nicht nötig, an der Küste Verteidigungsanlagen zu errichten.

Soldaten an der Grenze, um Türme des Gegners einzunehmen

Halten Sie an der Grenze zum feindlichen Gebiet immer ein paar Schwertkämpfer bereit. Sobald der Gegner einen Turm fertiggestellt hat, diesen jedoch nicht gleich besetzt, können Sie mit einem Krieger den Turm ohne Kampf einnehmen.

Roman Gruhn

Der Gong der Amazonen



Mit dem Gong lassen sich ohne Verluste Gebäude des Gegners zerstören.



Nachdem Sie die Verteidigungsanlage zerstört haben, nehmen Sie mit Pionieren das ungeschützte Land ein.

Komplettlösung, 2. Teil

Shadowman

Im zweiten Teil unserer Shadowman-Lösung finden Sie die letzten Seelen und können das Spiel beenden.

Abschnitt 4

Tempel der Prophezeiung

Wie komme ich in den Tempel?

Öffnen Sie das Level-6-Tor am Ende der Schattenpfade. Sie kommen nun zu einem Holzpodest über heißen Kohlen. Der Weg in den Tempel ist jedoch auf der unteren Ebene.

O.k., ich bin am Tempeleingang. Was nun?

Der Weg durch den Tempel führt Sie durch etliche Räume, die Sie in einem Kreis wieder an den Anfang des Levels bringen. Ähnlich wie im ersten Tempel müssen Sie sich diversen Geschicklichkeitsprüfungen unterziehen und sich gegen die „Schwestern" zur Wehr setzen. Auf dem ersten Rundgang können Sie sechs Seelen einsammeln (allesamt über Schalter zu erreichen), bis Sie wieder in der Haupthalle oberhalb des Einganges ankommen. Ignorieren Sie den Feuerblock im sechsten Raum und benutzen Sie den Feueraltar in dem langen Gang mit dem schwingenden Hammer. Sie kommen so an eine der sechs Seelen.

Ich bin wieder in der Haupthalle. Wo geht's weiter?

Erklimmen Sie den Blutfall in der Mitte der Halle. Sie können nun in den nächsten Gang springen und kommen in einen Raum mit einem Podest und einer Art Kran in der Mitte. Über den Schalter am Fuß des Podestes können Sie den Ausleger beliebig oft drehen. So kommen Sie an eine Seele und können schließlich den Raum überqueren. Von der nun folgenden Brücke sehen Sie unter sich eine Seele, die zur Zeit jedoch nicht erreichbar ist. Als nächstes kommen Sie in einen Raum mit vier Schaltern und zwei Feuerblöcken. Durch die Schalter werden Statuen abgesenkt, die den Weg zu einer Seele ebnen (über einen Vorsprung zu erreichen!). Wählen Sie vom Eingang gesehen den rechten Feuerblock (der linke ist der, den Sie zuvor ignoriert haben, s. o.). Erneut müssen Sie vier Schalter betätigen, um an die nächste Seele zu kommen (Schattenlevel 7 – 51 Seelen). Folgen Sie dem Weg weiter, vorbei an einem Lavaraum mit einer Seele in einem Käfig (derzeit nicht erreichbar) und durch ein Labyrinth, an dessen Ende Sie über einen Vorsprung eine Ebene höher kommen. Sie gelangen nun zum Tätowierungsraum.

Ich habe die Marcher-Tätowierung. Ist das jetzt alles in diesem Level?

Bei weitem nicht! Nutzen Sie Ihre neue Fähigkeit, über heiße Kohlen laufen zu können, um drei weitere Seelen einzusammeln. Die erste finden Sie hinter der linken Tür (vom Eingang aus gesehen) im Tätowierungsraum in einem großen Käfig. Bevor Sie die beiden anderen Seelen einsammeln, sollten Sie aus dem Tempel heraus zum Level-7-Tor gehen und das Marteau einsammeln. Mit dieser Voodoo-Waffe können Sie im Tempel die verschlossenen Türen öffnen, indem Sie mit dem Marteau auf die Trommeln schlagen (je drei Trommeln öffnen eine Tür). Finden Sie nun noch zwei Seelen, die nur dank der Tätowierung erreichbar sind. Eine ist durch einen kleinen Käfig verdeckt, die andere befindet sich im Raum mit der Brücke auf einem Podest, das per Schalter abgesenkt werden kann.

Ziele
- Marteau
- Marcher-Tätowierung
- Summe Dunkle Seelen: 54
- Schattenlevel: 7

Rückkehr in bekannte Levels

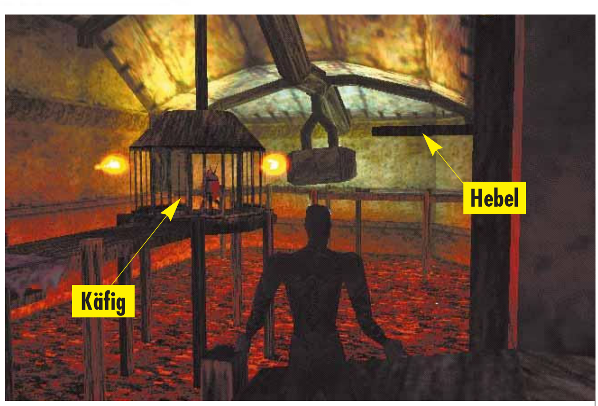
Durch die Marcher-Tätowierung sind Sie nun in der Lage, in vorangegangenen Levels Seelen einzusammeln, die vorher nicht erreichbar waren.

Zurück im Tempel des Lebens – 2 Seelen/Ensigne

Gehen Sie durch den Vordereingang und am Flammenaltar auf die Kohlen. Erforschen Sie den Tempel erneut – Sie werden zwei Seelen und die Verbindung zwischen Tempel des Lebens und den Schattenpfaden durch die Kohlen finden. Nachdem Sie beide Seelen haben, öffnen Sie in den Schattenpfaden das Level-6-Tor, um an das Ensigne zu kommen.

Zurück im Asyl: Tor – 5 Seelen

Lassen Sie sich erneut von der Brücke vor dem Haupteingang nach unten fallen und gehen Sie nach rechts (wenn Sie zuvor Richtung Eingang geschaut haben). Sie können jetzt über die Kohlen an eine vorher unerreichbare Rampe kommen (1 Seele). Erforschen Sie diesen Teil des Asyls – Sie stoßen auf vier weitere Seelen.



Hebelspielchen: Mit einem Sprung an den Hebel können Sie diesen durch Ihr Gewicht nach unten ziehen. Der Käfig hebt sich und gibt die Seele frei.

STU



Zurück im Asyl: Kathedrale des Schmerzes – 1 Seele

Lassen Sie sich gleich nach Betreten des Levels in das Loch nach unten fallen. Jetzt gehen Sie geradeaus und dann unter den rotierenden Stacheln nach rechts in einen Gang. Im weiteren Verlauf finden Sie die zweite und letzte Seele dieses Levels.

Zurück im Tempel des Feuers (Toucher) – 2 Seelen

Drehen Sie sich um 180° und gehen Sie durch die Prüfungsräume zurück. Im zweiten Hammerraum können Sie sich nach unten auf die Kohlen fallen lassen. Je eine Abzweigung links und rechts führt zu einer Dunklen Seele.

Zurück im Asyl: Käfigpfade – 5 Seelen

Vom Anfangspunkt auf die Kohlen bei der Feuerbarriere fallenlassen. Rechts geht ein Gang ab. Sie finden hier fünf Seelen: zwei davon in einem Raum mit einer Förderrampe, zwei weitere in einem Raum mit zwei Käfigen. Eine Seele scheint zunächst unerreichbar (in einem Käfig). Wie immer schwer zu erkennen: Ein Vorsprung ermöglicht es Ihnen, sich genau vor die Käfigöffnung zu hangeln und mit einem Rückwärtssprung an die Seele zu kommen. Die letzte Seele befindet sich ebenfalls in einem Käfig (den Raum haben Sie beim letzten Besuch der Käfigpfade bereits von der anderen Seite gesehen).

Zurück im Asyl: Spielzimmer – 2 Seelen

Laufen Sie den gläsernen Tunnel entlang, am Ende rechts durch zwei Türen und zum Monsterkäfig. Im ersten Raum auf der rechten Seite befindet sich ein Kohlenbecken, das den Zugang zu einem Schacht ermöglicht. Der Schacht teilt sich auf: Auf der einen Seite kommen Sie in einen vorher unerreichbaren Untersuchungsraum mit einer Seele. Die andere Seite führt Sie zu dem Monster. Vorsicht: Weichen Sie den Geschossen des Monsters aus, bis sie verschwinden. Wenn Sie den Koloß besiegt haben, gibt er eine Seele frei.

Ziele
- Ensigne
- Summe Dunkle Seelen: 71
- Schattenlevel: 8



Pfad der Schatten/Bayou Paradis

Ziele
- La Lame
- Summe Dunkle Seelen: 78
- Schattenlevel: 8
- Reich der Lebenden verdunkelt

Sie können nun den letzten Teil von L'Éclipser holen. Dafür müssen Sie zurück in die Schattenpfade. Nutzen Sie den Teddy, um zum Tempel der Prophezeiung zu springen. Von dort nehmen Sie einfach den Rückweg zu den Schattenpfaden – so ersparen Sie sich einen langen, mühsamen Weg.

Wo finde ich das letzte Teil von L'Éclipser?

Am Ausgang vom Tempel der Prophezeiung nach links gehen. Dort finden Sie ein Level-7-Tor, das La Lame verbirgt. Begeben Sie sich nun auf direktem Wege (Teddy) zurück zu Natty. Sobald das Ritual vollzogen ist, herrscht für den Rest des Spiels Dunkelheit, auch im Reich der Lebenden.

Die Dunkelheit ist über das Reich der Lebenden hereingebrochen – was nun?

Da Sie nun nur noch als Shadowman spielen, ist es an der Zeit, in Bayou Paradis die Seelen einzusammeln. Zwei finden Sie direkt in der Kapelle. Hüten Sie sich draußen vor den Hunden! Über den Feueraltar auf dem Friedhof kommen Sie an eine weitere Seele.



Die Echt-Formen sind – mal abgesehen vom Endgegner – die härtesten Gegner. Wenn Sie eines dieser Monster bezwungen haben, bleibt eine Seele zurück.

Insgesamt sollten Sie sieben Seelen finden und einsammeln (eine in der Hütte bei den Krokodilen, eine im Schuppen hinter dem zweiten Seil, eine im Schiffswrack, eine in der Nähe der Brücke am Anfang des Levels).

Zwischenbilanz Abschnitt 2

Voodoo-Waffen: Asson, Baton, Flambeau, Marteau, Ensigne
Reich der Lebenden durch L'Éclipser verdunkelt
Toucher- und Marcher-Tätowierung
Poigne

Bayou Paradis	7/8
Marktore/Pfade der Schatten	4/4
Wüstes Land/Tempel des Lebens	12/13
Asyl: Tor	12/12
Asyl: Kathedrale	2/2
Tempel des Feuers	8/11
Asyl: Käfigpfade	11/11
Asyl: Spielzimmer	10/10
Tempel der Prophezeiung	12/13
Summe Dunkle Seelen:	78
Schattenlevel:	8

Abschnitt 5

Tempel des Blutes (Nager)

Wie komme ich in den Tempel des Blutes?

Teleportieren Sie sich zum Tempel der Prophezeiung und gehen Sie von dort auf die Schattenpfade zurück. Dort müssen Sie auf das Holzpodest klettern. Hinter dem Level-8-Tor verbirgt sich der Tempel des Blutes.

Ich stehe an einer Rampe vor einem Lavasee. Was nun?

Aus diesem Raum gibt es vier Ausgänge: links und rechts des Eingangs je eine Tür in der Rampe und einen Weg hinter der Statue, die über einen Vorsprung erreichbar sind. Die Statuen müssen zunächst per Schalter abgesenkt werden.

Welchen Weg soll ich einschlagen?

Widmen Sie sich zunächst dem Weg hinter der linken Statue. Sie kommen in einen Raum mit einer Holzrampe und einem großen Rad, das über einen Schalter be-

Ziele
- Nager-Tätowierung
- Summe Dunkle Seelen: 84
- Schattenlevel: 8

wegt werden kann. Drücken Sie den Schalter so lange, bis die Öffnung rechts ist. Gehen Sie durch den Gang und schalten Sie die Blutfälle ein. Über die linke Öffnung kommen Sie dann an eine Seele.

Wo geht es weiter?

Von dem Raum mit den beiden Blutfällen geht ein weiterer Weg ab. Betätigen Sie den Schalter (Seil) und holen Sie sich die Seele hinter dem Gang mit den Klingen. Da Sie die andere Seele in diesem Raum noch nicht erreichen können, müssen Sie zum Anfang zurück und den Weg über die rechte Statue wählen.

Ich bin in einem großen Prüfungsraum mit einem Lavasee.

Dieser Raum ist U-förmig. Durch geschicktes Springen können Sie den Raum durchqueren. Ein Schalter in der Ecke setzt zwei Statuen in Bewegung, die den Weg zur Tür am Ende des Raumes freigeben. Um den folgenden Raum durchqueren zu können, müssen Sie sich an den Klingen vorbeihangeln. Es folgt noch ein weiterer Prüfungsraum, der per Seil überquert werden kann (der Schalter befindet sich am Ende des Ganges unten).

O.k., ich habe alle drei Prüfungsräume hinter mich gebracht.

Zu Ihrer Linken sehen Sie jetzt heiße Kohlen, an deren Ende Sie eine Seele bekommen. Folgen Sie den Kohlen unter dem Raum hindurch, aus dem Sie gekommen sind. Sie landen jetzt in der Tätowierungshalle. Betätigen Sie alle fünf Schalter, um den Ring abzusenken. Vorsicht: Die Inseln in der Lava senken sich ab, wenn Sie darauf stehen – es ist also Eile geboten.

Ich habe die Nager-Tätowierung.

Jetzt können Sie drei weitere Seelen einsammeln: Eine direkt in der Haupthalle, eine hinter der linken Statue, die zuvor nicht erreichbar war (am Seil), und schließlich eine Seele in dem Prüfungsraum mit den Klingen an der Wand.

Was ist mit den beiden restlichen Seelen?

Die können Sie noch nicht erreichen, da Sie nicht über das Kalabasse verfügen. Sobald Sie Schattenlevel 9 haben, können Sie sich die Seelen holen.

Rückkehr in bekannte Levels

Zurück im Tempel des Lebens – 1 Seele

Gehen Sie direkt zum Hintereingang und holen sich die Seele hinter dem Lavasee.

Zurück im Tempel des Feuers – 2 Seelen

Lassen Sie sich im Raum direkt hinter dem Prüfungsraum in die Lava fallen. Über diverse Schalter kommen Sie an die beiden Seelen, die vom Hauptraum des Tempels aus sichtbar sind.

Summe Dunkle Seelen: 87

Asyl: Lavadukte

Wie komme ich zu den Lavadukten?

Teleportieren Sie sich zum Tempel des Blutes. Gehen Sie dann zurück zu den Schattenpfaden. Das Level-7-Tor genau gegenüber führt zu den Lavadukten.

Ich bin an einer Art Fluß aus heißen Kohlen.

Folgen Sie dem Fluß. Sie kommen an einen Raum mit Kohlen. Vor sich sehen Sie zwei bewegliche Podeste, links biegt der Fluß ab. Gehen Sie hier zunächst geradeaus und am Ende nach rechts. Sammeln Sie die Dunkle Seele ein und entriegeln Sie die Tür. Benutzen Sie die Tür zunächst nicht, sondern kehren Sie zum Lavafluß zurück. Folgen Sie der Biegung. Auf der linken Seite befindet sich ein Schließpult, das zwei Luken entriegelt.

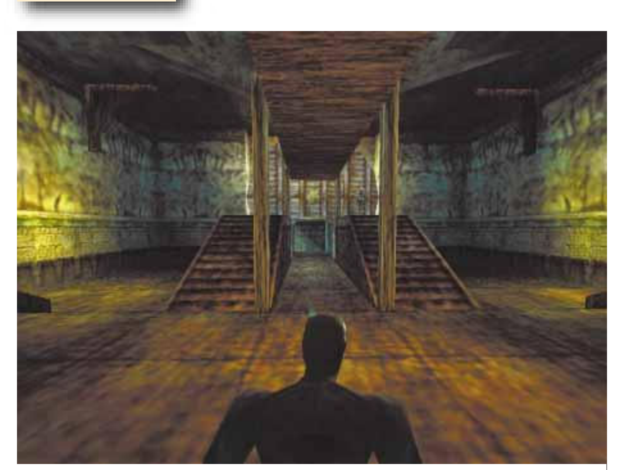
Ich bin an dem Schließpult.

Hinter der linken Luke verbergen sich einige Goodies, durch die rechte gelangen Sie in einen Raum mit einer Seele. Auch hier sollten Sie der Übersicht halber zwar die Tür entriegeln, jedoch über den Schacht zum Lavafluß zurückkehren. Folgen Sie dem weiteren Verlauf des Flusses. Sie kommen in einen weiteren verschlossenen Raum mit Seele. Öffnen Sie die Tür. Genau gegenüber befindet sich der Raum, in dem Sie Ihre zweite Seele geholt haben, links führt eine Rampe zu einem Schalter.

Ziele
- Summe dunkle Seelen: 96
- Schattenlevel: 9

Dieser Schalter hat eine riesige Lavapumpe in Gang gesetzt.

Sie stehen nun am Rand des ersten (!) Lavabeckens. Es ist immens wichtig, daß Sie hier systematisch vorgehen, da sich viele Räume zum Verwechseln ähnlich sehen und man

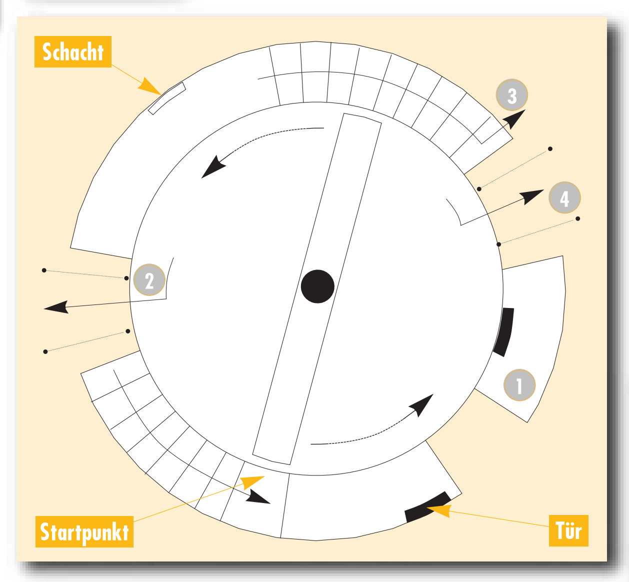

Am Rad drehen: Der Schalter direkt hinter Ihnen bewegt das große hölzerne Rad. Durch die Drehung können Sie die Öffnung der Luke bestimmen.


Tempel des Blutes: Im U-förmigen Prüfungsraum gibt es oben rechts einen Ausgang. Der Weg führt zum Level-9-Tor, das das Kalabasse verbirgt.

S T U



sich schnell verläuft. Auch die Tatsache, daß es in diesem Level zwei Lavabecken mit Pumpe gibt, verwirrt ungemein. Sehen Sie sich die Skizze an und folgen Sie den Anweisungen.



1. Seele in der nächsten Einbuchtung rechts holen.
2. Durch Öffnung in der Beckenwand tauchen – eine Dunkle Seele
3. Treppe runter. Sie kommen in einen Raum mit einer Rampe. Hüpfen Sie ganz nach oben, klettern Sie auf den Steg mit den rotierenden Stacheln und nehmen Sie am Ende den rechten Ausgang. Sie kommen an eine Seele auf einer Kiste, die von unten nicht erreichbar ist.
4. Durch die andere Öffnung im Becken tauchen. Geradeaus (nicht scharf links!) kommen Sie schließlich durch eine Schleuse in einen riesigen Lagerraum. Durch geschicktes Springen können Sie den Steg oberhalb des Raumes erreichen. Von dort aus rechts finden Sie eine weitere Seele. Auf der anderen Seite kommen Sie zur Lava zurück. Tauchen Sie dieses Mal nach rechts (von links sind Sie gekommen). Sie sind jetzt im zweiten Becken.

Ich bin im zweiten Lavabecken.

Tauchen Sie rechts bis zur nächsten Öffnung, die Sie an den Rand des zweiten Beckens führt. Ganz links finden Sie eine Seele. Gehen Sie nun wieder an der Treppe vorbei ganz nach rechts. Springen Sie in die Lava und tauchen Sie in den von hier aus gesehen zweiten Ausgang. Dort finden Sie die neunte und letzte Seele des Levels.

Der Rest in Kürze

Das Spiel ist zwar noch lange nicht zu Ende, aber von nun an können Sie das Spiel lösen oder nach allen Seelen suchen, um Schattenlevel 10 zu erlangen. Sie brauchen jetzt aus der Asyl: Unterstadt nur noch den dritten Wundspreizer.

Asyl: Unterstadt

Wo finde ich den letzten Wundspreizer?

Sie kommen nach einiger Zeit zu einer großen Turbine, die Sie mit Jacks Schlüssel in Gang setzen können. Springen Sie nach oben und nutzen Sie den obersten Ausgang. Sie kommen jetzt zu einer zweiten Turbine. Hier müssen Sie den zweiten Ausgang von oben nutzen. Der Schacht mit den rotierenden Stacheln führt zu einer Seele, der andere Weg direkt zum letzten Wundspreizer.



Kathedrale des Schmerzes: Jedem der fünf Serienmörder ist hier eine Halle gewidmet. Besuchen Sie zuerst Jack 2, um an das Tagebuch zu kommen.

Die Serienmörder

Im Reich der Lebenden gibt es drei Serienmörderlevels. Das Gefängnis (dort treiben gleich drei der Übeltäter ihr Unwesen), die Mordant Street in New York und die Londoner U-Bahn. Jeder dieser drei Levels führt über ein Tor zu Teilen des Maschinenblocks. Nach und nach müssen Sie die einzelnen Kolben deaktivieren, um durch die Maschine zum Endgegner zu gelangen.

Asyl: Kathedrale des Schmerzes

Benutzen Sie einen Wundspreizer an dem Torso von Jack the Ripper 2 (zweite Halle links). Gleich zu Beginn dieses Levels finden Sie Jacks Tagebuch mit den Kombinationen für alle vier Kolben. Nach Jack ist die Reihenfolge der Serienmörder völlig egal. Wenn Sie alle fünf erledigt haben, müssen Sie von den Käfigpfaden in den Maschinenblock fahren.

Was hat es mit den Akkumulatoren auf sich?

Die Akkumulatoren, die Sie in den Serienmörder-Levels finden, öffnen die Vitrinen im Asyl: Spielzimmer und geben die mächtige Violator preis.

Der Endgegner

Für den finalen Kampf müssen Sie Ihr ganzes Können unter Beweis stellen. Weichen Sie den Projektilen so lange aus, bis diese verschwinden. Nach etlichen Treffern der voll aufgeladenen Shadowgun geht der Legion endlich zugrunde.

Florian Weidhase



Kathedrale des Schmerzes: Mit den Wundspreizern können Sie die Portale in die Welt der Lebenden öffnen, um sich dort den Serienmördern zu stellen.

Erste Hilfe



Age of Empires 2



Das Chatfenster können Sie über die Enter-Taste aufrufen.



Mit den Cheat-Codes können Sie drei neue Einheiten erschaffen.



Mit den beiden Codes MARCO und POLO können Sie die ganze Karte aufdecken und den Nebel des Krieges entfernen.



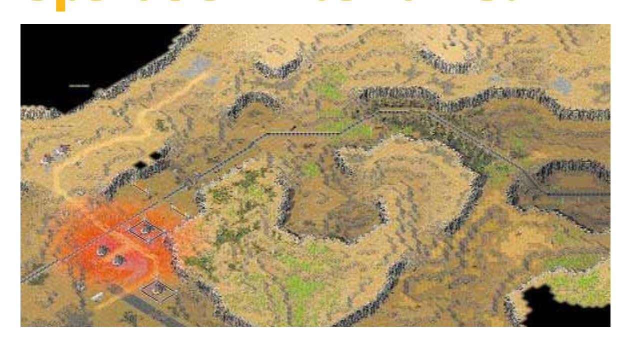
Wenn Sie mit dem Cheat „Natural Wonders" die Natur kontrollieren, können Sie mit den Tieren die Dorfbewohner angreifen.

Die folgenden Cheat-Codes müssen im Chatfenster eingegeben werden:

POLO	Den Nebel des Krieges entfernen
MARCO	Gesamte Karte aufdecken
AEGIS	Gebäude werden ohne Bauzeit gebaut
ROCK ON	1.000 Steine
LUMBERJACK	1.000 Holz
ROBIN HOOD	1.000 Gold
CHEESE STEAK JIMMY'S	1.000 Essen
NATURAL WONDERS	Kontrollieren Sie die Natur
RESIGN	Spiel erfolglos beenden
WIMPYWIMPYWIMPY	Alle Einheiten verlieren
I LOVE THE MONKEY HEAD	Eine VDML-Baueinheit wird erschaffen
HOW DO YOU TURN THIS ON	Man bekommt eine Cobra (Auto), die Steine verschießt
TORPEDOx	Tötet Gegner x
TO SMITHEREENS	Man bekommt einen Saboteur
BLACK DEATH	Alle Gegner werden vernichtet
I R WINNER	Sieg

Markus Weiner

Command & Conquer 3 – Operation Tiberian Sun



Wenn es gelingt, im Level 12.2, „Abschneiden des Nachschubs", den Zug im Nordwesten zu erobern, bekommt man Zugang zu einem Level namens „Sprengstoff".

Man kann den Zug im Nordwesten mit der 1-Mann-Verstärkung erobern, die man am Startpunkt erhält, wenn man den Bereich der oberen Insel (und damit auch das Umfeld des Zuges) sichtbar macht. Ist der Zug erobert, muß man nur noch alle feindlichen Einheiten im Sektor vernichten, und man findet sich nach einem kurzen Video im neuen Level wieder.

Ziel ist es, die vorhandenen Kraftwerke mit Hilfe von C4 zu zerstören.

Im Level wird man direkt nach der Ankunft arg in die Zange genommen. Es gilt, einige Maulwurfpanzer und etliche Infanterie-Einheiten zu vernichten. Danach sollte man sich sofort in Richtung Norden zurückziehen, um seine Einheiten mit dem Sanitäter zu heilen. Anschließen stößt man direkt nach Westen vor. Auf diese Weise kann man in die gegnerische Basis eindringen, ohne auf feindliche Einheiten zu stoßen. Dort befinden sich die ersten zu zerstörenden Kraftwerke. Südlich davon befinden sich die anderen Kraftwerke. Sind auch diese zerstört, gelangt man in Level 13, „Vernichtung des Raketenkomplexes".

Torsten Rösler

Shadow Man

Um in *Shadow Man* den Cheat-Modus zu aktivieren, müssen Sie die Datei DATA\SCRIPTS\MENUS\GERMAN\RELEASE.MSC durch die Datei DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH\DEBUG.MSC ersetzen. Wenn Sie nun während

Tips-Ticker

Drakan – Order of the Flame

Unbegrenzte Zauber-/Heiltränke bekommt man, wenn man das Inventar öffnet und einen Trank aus dem Inventar zieht (nicht fallen lassen!). Nun schließt man das Inventar wieder. Nachdem sich Rynn gedreht hat, öffnet man wieder das Inventar und hat einen Trank mehr als vorher.

Man benötigt mindestens zwei Tränke einer Sorte, damit der Trick funktioniert. Derselbe Trick funktioniert auch mit Eis- und Feuerkristallen.

Sonja Thommes

Dark Project: Der Meisterdieb – Cheats (v1.33)

Die folgenden Cheats funktionieren nur mit Version 1.33:

Levelsprung

Man drückt im Spiel STRG + ALT + SHIFT + END, um zur nächsten Mission zu gelangen.

Geld-Bonus

Öffnen Sie mit einem beliebigen Texteditor die Datei DARK.CFG im *Dark Project*-Hauptverzeichnis. Fügen Sie dort die Zeile „CASH_BONUS XX" ein. Von nun an erhalten Sie bei jedem Missionsstart eine Extrasumme Geld, wobei „XX" für den Betrag zwischen 1 und 3.300 Goldstücken steht.

Startlevel

Man kann den Ausgangslevel frei bestimmen, indem man in der Datei DARK.CFG mittels eines Texteditors die Zeile „STARTING_MISSION #" einträgt, wobei # für die Levelnummer steht. Danach startet man einfach ein neues Spiel und beginnt bei der gewünschten Mission.

Christian Bolesta

Streetwars – Constructor Underworld

Bauen Sie Fabriken immer auf separaten Grundstücken, auf denen Sie keine Wohnhäuser errichten. Zum einen sparen Sie sich so die schalldichten Fenster, um die Mieter in der Nachbarschaft ruhig zu halten. Zum anderen können Ihre Arbeiter schnell von einer Fabrik zur anderen wechseln, und Bauaufträge werden schneller erfüllt. Überlegen Sie sich schon vor dem Kauf eines Grundstücks, was Sie auf dem Gelände errichten wollen. Einfache Wohnhäuser brauchen beispielsweise viel weniger Platz als Häuser für Level-5-Bürger. Auch Fabriken haben ganz andere Platzansprüche als normale Wohnhäuser.

Bauen Sie Ihr Krankenhaus nicht in die Mitte Ihrer Siedlung, sondern eher in die Richtung eines Gegners. So können Ihre Gangster schnell wieder verarztet werden, falls sie in der Hitze eines Gefechtes doch etwas zu stark verletzt werden. Bei größeren Karten lohnt es sich auch, in die Nähe jeder gegnerischen Siedlung ein Krankenhaus zu bauen.

Vor allem als Anfänger übersieht man leicht, daß man nicht alle Häuser auf den neuesten Stand bringen sollte. Denn sobald ein Haus einen neuen Level erreicht hat, kann es die Mieter der niedrigeren Levels nicht mehr „produzieren".

Gilbert Schmied

Drakan DEMO

Die folgenden Cheat-Codes werden im Talk-Modus eingegeben. Diesen aktiviert man durch das Drücken der Taste „#" bzw. „\":

CHEAT
Cheat-Modus aktivieren
SMEGHEAD
Volle Lebensenergie
SANCTUARY
Unverwundbarkeit
DEBUG ON
Debug-Modus an
DEBUG OFF
Debug-Modus aus

Kai Mensch

Star Trek – Birth of the Federation

Um den Cheat-Modus zu aktivieren, muß man das Spiel mit dem Parameter –Mudd starten. Nachdem man ein neues Spiel ausgewählt oder ein altes eingeladen hat, kann man die folgenden Cheat-Codes verwenden:

F9	Erfindungen werden erforscht
F10	10.000 Credits (mehrmals anwendbar)
F11	Man sieht alle Sterne des Heimatplaneten

Florian Reisch

des Spiels die Taste ESC drücken, um das Hauptmenü aufzurufen, finden Sie einen neuen Menüpunkt. Hinter diesem versteckt sich ein neues Menü, mit dem Sie verschiedene Cheats aktivieren können.

Matthias Schmiedbauer

Dungeon Keeper 2

Wenn man es leid ist, daß die in der Folterkammer bekehrten Monster plötzlich wieder auf Stufe 1 zurückfallen, sollte man mit Rededit den Wert „Transfer Creature ID" unter HKEY_CURRENT_USER\Software\Bullfrog Productions Ltd\Dungeon Keeper II\Configuration\Player auf „1" setzen.

Um die Auflösung von *Dungeon Keeper 2* auf Werte bis 1.600x1.200 erhöhen zu können, muß man mit Rededit die Werte „Res 1024*768 Enabled" bis „Res 1600*1200 Enabled" unter HKEY_CURRENT_USER\Software\Bullfrog Productions Ltd\Dungeon Keeper II\Configuration\Video auf „1" setzen. Beim nächsten Start von *Dungeon Keeper 2* sind diese Auflösungen nun ebenfalls anwählbar. Leider sind die Hardwareanforderungen ab einer Auflösung von 1.024x768 enorm.

Konstantin Bonell

Rainbow Six: Rogue Spear (Demo)

Teamgod	Alle Teammitglieder sind unverwundbar
Avatargod	Nur Ihr Charakter ist unverwundbar
Explore	Schaltet die Missionsziele ab
5fingerdiscount	Frischt den Munitionsvorrat wieder auf
stumpy	Tollpatschige Gegner
clodhopper	Vergrößert Hände und Füße
bignoggin	Große Köpfe
meganoggin	Noch größere Köpfe
turnpunchkick	Alle Charakter werden in 2D dargestellt
1-900	Schweres Atmen
nobrainer	Schaltet die KI im Spiel ab
debugkeys	Debug-Modus

Armin Weber

Half-Life: Team Fortress Classic (V 1.0.13)

Wenn man die Systemzeit auf den 24. August stellt (scheinbar der Geburtstag eines Programmierers), werden beim Spielen witzige Kommentare eingeblendet, und die Handgranaten fliegen als Geschenke durch die Gegend.

Christian Kasperbauer

Jagged Alliance 2

Jagged Alliance 2 läßt sich mit einem Trick ganz leicht beenden, ohne daß man die Hauptstadt einnehmen muß. Dazu benötigt man einen guten Charakter und etwa 20.000 in bar. So gerüstet, marschiert man alleine in einen gegnerischen Sektor und ergibt sich dort dem Gegner. Wenn alles klappt, wird einige Zeit nach der Gefangennahme eine Art

Zwischensequenz eingespielt, in der diese Figur von Deidranna und ihren Handlangern in einem Gefängnis östlich von Meduna verhört wird. Es ist hierbei egal, ob man die Wahrheit sagt oder nicht. Wenn nun Deidranna und Joe weg sind und Elliot ebenfalls verschwunden ist, marschiert man einfach aus dem Gefängnis heraus. In den Gebäuden in dem Sektor findet man seine Ausrüstung und einige Booster. Man verläßt nun den Sektor nach Osten, wartet dort ungefähr einen Tag und kehrt dann wieder in den Sektor zurück. Jetzt sind alle drei wieder dort. Man geht als erstes zu Joe und gibt ihm etwa 20.000, woraufhin er das Weite sucht. Jetzt kann man Deidranna in aller Ruhe erledigen. Man muß nur Joe das Geld geben, da er sonst den Zug unterbricht und unseren Helden erschießt.

Stefan Eckhardt

Need for Speed 4: High Stakes

Die Cheat-Codes für *Need for Speed 4: High Stakes* funktionieren nur, wenn man den Karrieremodus komplett durchgespielt hat oder als Fahrernamen für Spieler 1 „Prozac" eingibt.

Die Cheat-Codes werden dann einfach im Hauptmenü eingegeben:

TRxx	Straßenwagen fahren (Arcade-Modus, xx durch eine Zahl von 00 bis 15 ersetzen)
ACAR, BCAR, CCAR	Bonuswagen freischalten
CARS	Alle Wagen freischalten
DCOP, ECOP, FCOP	Bonus-Polizeiwagen freischalten (Hot-Pursuit-Modus)
TRACKS	Alle Strecken freischalten
GOFAST	Schnellerer Wagen im Arcade-Modus
MONKEY	Verbesserte Automatik-Schaltung im Arcade-Modus
MOON	Geringere Schwerkraft im Arcade-Modus
MADLAND	Bessere Gegner im Arcade-Modus
SKYVIEW	Hubschrauber-Perspektive
BUY	Kostenlos Autos kaufen
Upx	Upgrade x, wobei x für eine Zahl von 0 bis 3 steht
GATES	Mehr Geld
ALLTIERS	Alle Rennen freischalten
OUTMYWAY	Ein Druck auf die Hupe läßt andere Autos crashen
RESETYA	Hupe versetzt Gegner zurück an den Start

In den Einstellungen kann man folgende Benutzernamen eingeben. Die korrekte Aktivierung wird durch ein „Cheat aktiviert" angezeigt.

Hotrod	Hot Rod
Flash	Phantom
Whirly	Helikopter (Kann im Verfolgungsjagd- und Zweispielermodus nicht genutzt werden)
Bigoven	Polizisten sprechen immer Englisch (Funktioniert nur in der englischen Version)

Bei Geldnöten kann man sich mit diesem Trick behelfen: Liegt man während eines Knockout-Rennens an der ersten Stelle, drückt man im Pause-Modus einfach den Quit-Schalter. So muß man dann zwar den Circuit von vorne beginnen, erhält aber das Preisgeld für den ersten Rang.

Michael Häublein

System Shock 2

In der letzten Ausgabe der PC Action fanden Sie bereits die meisten Cheat-Codes zu *System Shock 2*. Aufbauend auf diese Liste folgt hier noch eine kurze Übersicht über die verschiedenen Chemikalien im Spiel:

Chemikalien		
Chem #1	Fm	Fermium
Chem #2	V	Vanadium
Chem #3	Ga	Gallium
Chem #4	Sb	Antimony
Chem #5	Y	Yttrium
Chem #6	Cu	Copper
Chem #7	Cf	Californium
Chem #8	Na	Sodium
Chem #9	Os	Osmium
Chem #10	Ir	Iridium
Chem #11	As	Arsenic
Chem #12	Cs	Cesium
Chem #13	Hs	Hassium
Chem #14	Te	Tellurium
Chem #15	Mo	Molybendium
Chem #16	Tc	Technetium
Chem #17	Ra	Radium
Chem #18	Ba	Barium
Chem #19	Se	Selenium

Christoph Blöm

Might & Magic VII

Liste aller Gilden

Name der Gilde	Initiate	Adept	Master	Paramount
Guild of Fire	Emerald Island	Harmondale	Tularean Forest	Mount Nighon
Guild of Air	Emerald Island	Harmondale	Tularean Forest	Celeste
Guild of Water	Harmondale	Tularean Forest	Bracada Desert	Evenmorn Islands
Guild of Earth	Harmondale	Tularean Forest	Stone City	The Pit
Guild of Spirit	Emerald Island	Harmondale	Deyja Moors	Erathia
Guild of Mind	Harmondale	Erathia	Tatalia	Avlee
Guild of Body	Emerald Island	Harmondale	Erathia	Avlee

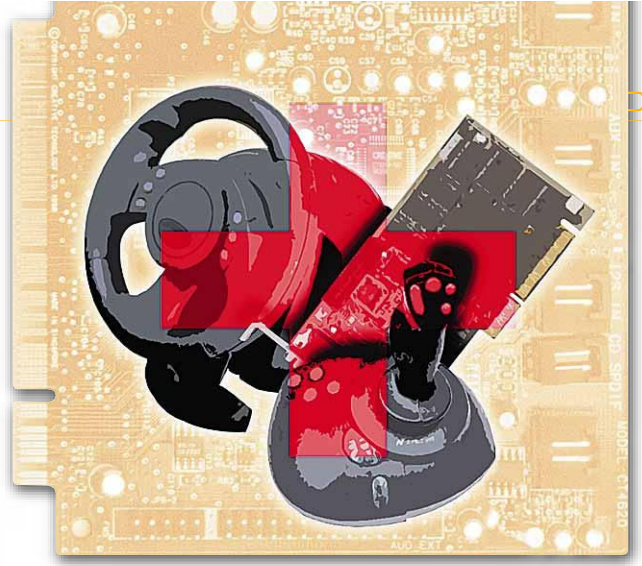
Guild of Enlightenment: Celeste
Guild of Illumination: Bracada Desert
Guild of Night: The Pit
Guild of Twilight: Deyja Moors

Nils Klaper

Liste der Experten, Meister und Großmeister

Eigenschaft	Expert	Master	Grandmaster
Fire	Treasurestone Home/Tularean Forest, Redding Residence/Tatalia	Temper Residence/ Harmondale	Blayze's/Erathia
Water	Ravenhair Residence/Avlee, Whitecap Residence/ Tularean Forest	Dusk's Home/Mount Nighon	Torrent's/Harmondale
Air	Windsong House/Tularean Forest, Stormeye's House/Tatalia	Greenstorm Residence/Avlee	Gayle's/Bracada Desert
Earth	Kern Residence/Harmondale, Welman Residence/ Stone City	Stonewright Residence/ Tularean Forest	Avalanche's/Deyja Moors
Spirit	Stillwater Residence/Harmondale, Riverstone House/Tatalia	Dreamwright Residence/ Erathia	Benjamin's Home/ Tularean Forest
Mind	Julian's Home/Erathia, Whitesky Residence/ Mount Nighon	Featherwind Residence/ Avlee	Bremen Residence/Tatalia
Body	Hillsmen Residence/Harmondale, Heartsworn Home/Erathia	Brother Bombah's/Tatalia	Tempus' Home/Avlee
Dark	Nightcrawler Residence/Deyja Moors	Darkenmore Residence/The Pit	Throne Room/Castle Gloaming
Light	Lightsworn Residence/Bracada Desert	Morningstar Residence/Celeste	Throne Room/Castle Lambent
Sword	Ravenhill Residence/Erathia, Arin Residence/Tatalia	Slicer's House/Deyja Moors	Chadric's House/Harmondale
Axe	Chadric's House/Harmondale, Deerhunter Residence/Avlee	Keenedge Residence/ Stone City	Stonecleaver Residence/ Tatalia
Staff	Withersmythe's Home/Harmondale, Hawthorne Residence/Mount Nighon	Pederton Residence/ Bracada Desert	Jillian's House/Avlee
Spear	Holden Residence/Avlee, Greydawn Residence/ Tatalia	Silverpoint Residence/ Tularean Forest	Seline's House
Dagger	Ottin House/Tularean Forest, Smiling Jack's/ Bracada Desert	Aznog's Place/Mount Nighon	Master Thief/The Erathian Sewer, Fist's House/Tatalia
Bow	Suretrail Home /Tularean Forest, Smiling Jack's/ Bracada Desert	Lanshee's House/ Mount Nighon	Mark Manor/Harmondale
Mace	Havest Residence/Erathia, Thorinsons Residence/ Stone City	Rothham's House/Tatalia	Felburn's House/Deyja Moors
Unarmed	Mist Manor/Harmondale, Stone House/Bracada Desert	Crane Residence/Evenmorn Islands	Nerris' House/Erathia
Leather	Withersmythe's House/Harmondale, Deerhunter Residence/Avlee	Neldon Residence/ Mount Nighon	Miyon's Home/Tularean Forest
Chain	Bith Residence/Tularean Forest, Tricia's House/Tatalia	Infernon's House/Avlee	Nevermore Resid./Deyja Moors
Plate	Weldric's Home/Tatalia, Spark's House/Stone City	Forgewright Resid./Erathia	Brand's Home/Bracada Desert
Shield	Wolverton Residence/Erathia	Isram's House/Tatalia	Smithson Resid./Evenmorn Isl.
Dodge	Mist Manor/Harmondale, Stone House/Bracada Desert	Crane Residence/ Evenmorn Islands	Wain Manor/Erathia
Disarm Trap	Fiddlebone Residence/Tularean Forest, Taren's House/Tatalia, Master Thief/The Erathian Sewer	Skinner's House/ Harmondale	Silk's Home/Mount Nighon
Perception	Wieder Residence/Harmondale, Holden Residence/Avlee	Dotes Residence/ Tularean Forest	Cleareye's Home/Deyja Moors
Merchant	Weatherson's House /Tularean Forest, Thain's House/Stone City	Caverhill Residence/ Evenmorn Islands	Brigham's House/ Bracada Desert
Learning	Applebee Manor/Bracada Desert, Putnam Residence/Deyja Moors	Anwyn Residence/ Mount Nighon	Smithson Residence/ Evenmorn Islands
Meditation	Wiseman Residence/Deyja Moors, Whitesky Residence/Mount Nighon	Lightsworn Residence/ Bracada Desert	Kaine's/Avlee
Body Building	Hollyfield Residence/Bracada Desert, Thorinson Residence/Stone City	Foestryke Residence/ Deyja Moors	Evander's Home/ Mount Nighon
Identify Item	Krewlen Residence/Harmondale, Hollis' Home/ Mount Nighon	Bensons Residence/ Bracada Desert	Blueswan Home/ Tularean Forest
Repair Item	Krewlen Residence/Harmondale, Gizmo's/Stone City	Moore Residence/Tatalia	Gareth's Home/Erathia
Identify Monster	Black House/Tularean Forest, Hollis' Home/Mount Nighon	Swiftfoot's House/Avlee	Wieder Residence/ Harmondale
Armsmaster	Botham's Home/Deyja Moors, Steele Residence/ Tatalia	Brightspear Residence/Avlee	Lasiter's Home/Land of the Giants
Stealing	Skinner's House/Harmondale, Elmo's House/ Mount Nighon, Master Thief/The Erathian Sewer	Shadowrunner's Home/ Deyja Moors	Everil's House/Tatalia
Alchemy	Watershed Residence/Bracada Desert, Willowbark's House/Tularean Forest	Elzbet's House/ Mount Nighon	Apple Residence/Avlee
Ancient Weapon	Hostel, Celeste/The Pit	Hostel, Celeste/The Pit	Throne Room/Castle Lambent, Throne Room/ Castle Gloaming

Nils Klaper



Thema Technik

Scheibenschlucker haben vielfältige Aufgaben: Sie jonglieren mit Spiele-CDs, geben Musiktracks wieder und sind die erste Anlaufstelle für digitales Audiograbben. Wir verschaffen Ihnen einen Marktüberblick und geben Tips für einen streßfreien CD-Alltag.

Problemfall CD-Laufwerk

CD-ROM-Laufwerke sind typische Komplett-PC-Bestandteile, die der Kunde auf Basis einer Maßgröße (hier des X-Faktors) mitnimmt und nicht weiter hinterfragt. Spätestens daheim ist der Katzenjammer groß. Entweder schluckt das Laufwerk bestimmte gebrannte CDs (CD-R) nicht oder es ahmt durch seine hohe Umdrehungsgeschwindigkeit startende Flugzeuge nach. Gerade für Spieler werden qualitativ hochwertige CD-ROMs immer wichtiger, da viele Hersteller ihre Produkte durch ausgefeilte Kopierschutz-Mechanismen sichern. Dieses gut gemeinte Ansinnen führte schon mehrfach zu heftigen Problemen bei zahlenden Kunden, deren Laufwerke mit den Verhütungsmaßnahmen nicht zurechtkamen. *Siedler 3, Jagged Alliance 2* oder *Outcast* sind hier die prominentesten Beispiele.

Umdrehungstheorie

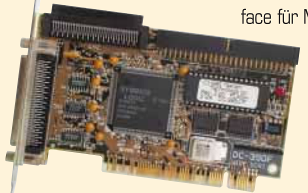
Heutzutage bekommt man selbst die schnellsten Laufwerke zum Preis eines besseren Joysticks (siehe Preis-Check). Die Qualität der Drehkünstler ist zwar stetig gestiegen, es gibt jedoch weiterhin wichtige Punkte, auf die Sie achten sollten. Der X-Faktor ist noch immer die prominenteste Maßgröße für die Einteilung von CD-ROM-Laufwerken. Er ist ein Multiplikator von 150 KByte/s, was der Übertragungsrate bei Musik-CDs entspricht. Die X-Angabe definiert den maximalen Datenfluß des CD-ROMs, so daß ein 30X-Laufwerk bis zu 4,5 MByte/s erzielt. Die durchschnittliche Übertragungsrate liegt bei diesem Laufwerk dagegen bei ungefähr 1,5 MByte/s. Üblich sind heute Laufwerke mit 40X bis 50X, wobei diese Schnelldreher bis zu 10.000 Umdrehungen pro Minute schaffen. Damit haben Sie schon fast Kettensägen-Niveau in Ihrem Rechner erreicht. Wer bei seinen Spielstunden lieber dem Düdeln der Audio-Tracks oder den Abschiedsschreien dahinwelkender Gegner lauschen will, sollte sich mit einem Laufwerk aus der 3er-Reihe begnügen (zum Beispiel 32X) oder auf eines mit einstellbarer Geschwindigkeit achten.

Preis-Check

Was kosten einzelne CD-ROM-Laufwerke im Fachhandel? Die Antwort dürfte Sie überraschen.

CD-ROM	System	Speed	Preis	Info
Asus CD-S450	ATAPI	45X	115 Mark	02102-499712
Asus CD-S500	ATAPI	50X	125 Mark	02102-499712
CyberDrive 44X	ATAPI	44X	79 Mark	02102-380060
CyberDrive 48X	ATAPI	48X	89 Mark	02102-380060
Plextor UltraPleX 40Tsi	SCSI	40X	190 Mark	0032-27255522

SCSI versus IDE



Hier sehen Sie einen typischen Ultra-Wide-Controller (im Bild von Tekram). Rechts oben der 50-polige Fast-/Ultra-SCSI-Anschluß, links oben der 68-polige Wide-Stecker. An der Leiste befindet sich der Anschluß für ein externes SCSI-Gerät.

IDE (Integrated Drive Electronics) ist das verbreitetste Interface für Massenspeicher in PCs. Es erlaubt zwei Einheiten (Festplatten, CD-ROMs usw.) pro Controller, die als Master und Slave definiert werden müssen und die nicht gleichzeitig aktiv sein können. Die maximale Übertragungsgeschwindigkeit liegt bei 33 oder 66 MByte/s (UDMA33/66). SCSI (= Small Computer System Interface) unterstützt bis zu sechs Geräte je Controller, die gleichzeitig arbeiten können. Zur Verfügung stehen unter anderem Fast SCSI und Ultra SCSI (10 beziehungsweise 20 MByte/s), die es jeweils noch in einer Wide-Variante gibt (Fast Wide: 20 MByte/s, Ultra Wide: 40 MByte/s). SCSI hat strenge Anforderungen an Kabellängen und an die Terminierung des Systems. SCSI qualifiziert sich für Computer mit vielen Geräten, sehr hoher Speicherkapazität und Spezialhardware wie Scanner. Für Heimanwender reicht IDE in der Regel völlig aus und ist wesentlich günstiger. Die nachstehende Tabelle zeigt Ihnen exemplarische Systeme auf IDE- und SCSI-Basis.



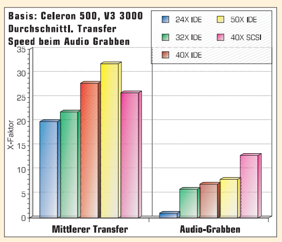
So manches CD-ROM kam anfangs mit Jagged Alliance 2 nicht klar. Dabei sollte der integrierte Kopierschutz nur potentielle Brenn-Meister abschrecken und nicht etwa die ehrlichen Käufer.

Komponente	IDE UDMA/33	Ultra SCSI (20MB/s)
Controller	Auf Motherboard	ca. 100-150 Mark
Festplatte 6.4 GB	ca. 220 Mark	ca. 470 Mark
CD ROM 32X	ca. 80 Mark	ca. 140 Mark

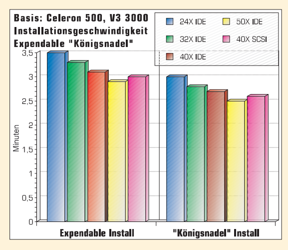


Scheibenpraxis

Wie haben sich die CD-ROM-Laufwerke innerhalb der letzten zwölf Monate entwickelt? Wir haben einige Kandidaten aus dieser Zeit zum Vorspielen gebeten und die Leistungs-Evolution bestimmt.



Das SCSI-CD-ROM kann beim Audio-Grabben auftrumpfen. Diesen Wert erreicht auch das schnellste CD-ROM nicht. Bei reinen Übertragungsraten liegt jedoch das 50X-Laufwerk vorne.



Die Installationsgeschwindigkeiten bei Spielen liegen relativ eng beisammen. Offensichtlich ist ein schnelles CD-ROM-Laufwerk nur ein Faktor bei dieser Performancemessung.

Jack the Audio Ripper

Audio-Grabben als „in" zu bezeichnen, wäre noch eine dezente Untertreibung. Für viele CD-ROM-Anwender ist die Geschwindigkeit, mit der das Laufwerk direkt digitale Audiodaten von einer CD extrahiert („rippt"), die wichtigste Maßgröße. Sie entspricht keinesfalls dem X-Faktor und liegt bei guten Laufwerken zwischen 10X und 14X. Probleme gibt es beim Audio-Grabben kaum mehr, lediglich mit Index-Marken haben einige wenige Scheibenschlucker noch Probleme. Der Fehlerkorrektur sollte man ebenfalls große Bedeutung schenken, wenn man des öfteren mit verkratzten CDs, unterschiedlich beschaffenen CD-Rs oder auch mit wiederbeschreibbaren CD-RW-Medien hantieren muß. So schnell das Laufwerk auch drehen mag: Jeder Datenfehler zwingt das Laufwerk zum Abbremsen und Nachlesen, wobei viele Laufwerke anschließend diese verlangsamte Geschwindigkeit beibehalten.

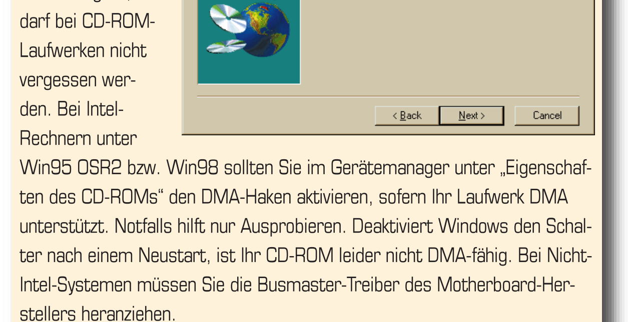
Baugenehmigung

Sie sollten bei IDE-Systemen auf eine gute Zusammenarbeit zwischen den Datenjongleuren achten. Wenn Sie nur eine Festplatte und ein CD-ROM besitzen, ist der Fall einfach: Die Platte kommt als Master an den ersten IDE-Kanal (Primary), das CD-ROM als Master an den zweiten (Secondary). Schwieriger wird es, wenn Sie eine UDMA/33-fähige Platte (plus UDMA/33-Mainboard), eine DMA-lose Platte und ein CD-ROM kombinieren wollen. Dann sollte die DMA-Festplatte zum Booten verwendet werden und als Master am Primary IDE gejumpert sein. Die beiden anderen Geräte hängen Sie als Master (Platte) und Slave (CD-ROM) an den Secondary. Kommt nun noch ein LS-120-Laufwerk dazu, wird die Sache fies. Dann sollten Sie sich gut überlegen, ob Sie die DMA-lose Platte nicht besser in den Ruhestand schicken. Wie Sie IDE-Laufwerke als Master oder Slave jumpern, erkennen Sie normalerweise am entsprechenden Aufkleber oder an den Beschriftungen auf den Geräten.

Thilo Bayer, Armin Lenz, Lars Weinand

CD-Tuning

Auf der Cover-CD



DMA-Modus

Was bei Festplatten wichtig ist, darf bei CD-ROM-Laufwerken nicht vergessen werden. Bei Intel-Rechnern unter Win95 OSR2 bzw. Win98 sollten Sie im Gerätemanager unter „Eigenschaften des CD-ROMs" den DMA-Haken aktivieren, sofern Ihr Laufwerk DMA unterstützt. Notfalls hilft nur Ausprobieren. Deaktiviert Windows den Schalter nach einem Neustart, ist Ihr CD-ROM leider nicht DMA-fähig. Bei Nicht-Intel-Systemen müssen Sie die Busmaster-Treiber des Motherboard-Herstellers heranziehen.

Bauplanung

Der Ultra-DMA/33-Support bei CD-ROMs ist in erster Linie wichtig, wenn das Laufwerk zusammen mit einer UDMA/33-Festplatte an einen IDE-Port gehängt werden soll. Dann bremst das CD-ROM die Platte nicht aus.

CD-Bremse

Ihr brandneues 40X+-CD-ROM fällt mehr Bäume, als im gesamten Regenwald von Südamerika stehen? Dann sollten Sie die CD-Bremse ziehen. Das gleichnamige Programm finden Sie auf der Cover-CD. Es erlaubt unter anderem das dauerhafte Herunterfahren des Krawallmachers.

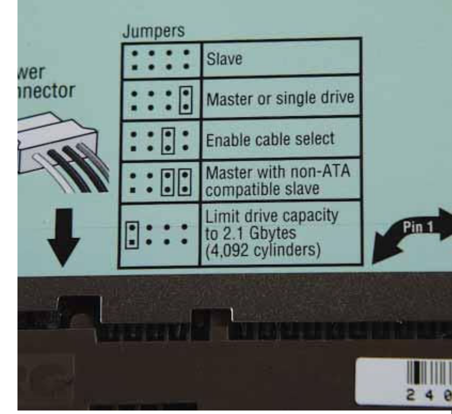


CD-ROMs im Web

Hier finden Sie einige wichtige Internet-Adressen, die Sie für den pfleglicheren Umgang mit Ihrem Umdrehungskünstler benötigen.

- Busmaster-Treiber: http://www.bmaster.com, http://www.ali.com.tw (ALI Chipsatz), http://www.via.com.tw (VIA Chipsatz)
- CDR-Infos: http://www.cd-brennen.de
- Audio-Grabben: http://www.windac.de
- CD-Tools: http://home.t-online.de/home/Joern.Fiebelkorn





Entweder Sie finden direkt bei den Jumpern Hinweise auf die Einstellungen, oder Sie können anhand von entsprechenden Aufklebern die Bedeutung der Jumperstellungen entschlüsseln.

Spielen verboten?



Immer wieder erhitzen sich die Gemüter der PC-Spieler an der Indizierungspraxis der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften, kurz BPjS. Die Arbeit der Bundesbehörde stößt auch bei internationalen Entwicklern zuweilen auf Unverständnis. Wir haben die Beteiligten zu einem Informationsgepräch geladen.

Während der ECTS-Messe in London luden die COMPUTEC-MEDIA-Redaktionen zu einem Informationsgespräch mit dem Thema „Spieleindizierung in Deutschland" ein.

Viele ausländische Spiele-Designer wissen gar nicht genau, wie die BPjS eigentlich arbeitet und welche Mechanismen hinter ihren Entscheidungen stehen. Die COMPUTEC-MEDIA-Redaktionen haben während der ECTS-Messe in London die Gelegenheit genutzt und namhafte Spiele-Entwickle sowie Behörden- und Verbands-Vertreter an einen Tisch gebracht. Im Royal Garden Hotel trafen sich unter der Moderation von MCV-Chefredakteur Christoph Holowaty Frau Elke Monssen-Engberding, Vorsitzende der BPjS, Ronald Schäfer, Geschäftsführer des Verbandes der Unterhaltungssoftwareindustrie e.V. (VUD), Jay Wilbur, Spiritual Advisor von Epic Games, Mike Wilson, Chief Executive Offiver von Gathering of Developers, Tom Putzki, Piranha Bytes, Tomas Pluharik, Designer von *Hidden & Dangerous* und Stuart Roch, Producer von *Wild 9*, Shiny Entertainment.

Jay Wilbur: „Wir sehen immer wieder mit Erstaunen, welche Spiele in Deutschland indiziert werden. Ich habe selbst Kinder und lasse sie natürlich auch nicht einfach so alles spielen. Aber was ist mit *Doom*? Dort lauert man nicht älteren Damen auf, sondern man wird von Dämonen aus der Hölle angegriffen! Und es ist sehr einfach: Wenn man sie nicht selbst wegpustet, nehmen die einen auseinander. Das einzige, was man also tut, ist, sich zu verteidigen. Wie soll ein solches Spiel also Kinder und Jugendliche zur Gewalt aufrufen?"

Elke Monssen-Engberding: „Wir wissen zumindest aus der Filmforschung, daß gerade dann Medien zu gewalttätigem Nachahmen anregen, wenn der Held permanent Gewalt anwendet und wenn es ein Charakter ist, mit dem sich Kinder und Jugendliche identifizieren können. Das ist bei Computerspielen fast immer der Fall. Man spielt ja den Helden, der permanent Gewalt anwendet."

Christoph Holowaty: „Aber ist dies nicht genau das gleiche Problem mit Western-Filmen? Nehmen wir einmal *El Dorado*



» Immer dann, wenn im Film oder im Spiel die Gewaltanwendung das einzige Mittel ist, um seine Ziele zu erreichen, haben wir sie als jugendgefährdend eingestuft. «
Elke Monssen-Engberding, BPjS

mit John Wayne. Dort wird ständig von den Helden geschossen. Warum ist dieser Film nicht indiziert, sondern läuft im Nachmittagsprogramm?“

Elke Monssen-Engberding: „Wir haben natürlich versucht, in den letzten Jahren immer nur die Medien in die Liste der jugendgefährdenden Schriften aufzunehmen, die quasi die Spitze des Eisberges sind. Es gibt viele Medien, die sich mit Gewalt beschäftigen, aber die Anwendung von Gewalt auch in Frage stellen. Und das ist in vielen Western so. Wir haben uns natürlich an ein gewisses Gewalt-Niveau gewöhnt, das bringt der Beruf mit sich. Immer dann, wenn im Film oder im Spiel die Gewaltanwendung das einzige Mittel ist, um seine Ziele zu erreichen, haben wir sie als jugendgefährdend eingestuft.“

Jay Wilbur: „Ach übrigens: Gewaltverbrechen, wie wir sie in Colorado oder Jonesboro gesehen haben, sind seit der Veröffentlichung von *Doom* in den USA zurückgegangen! Und zwar um volle 35 Prozent!“

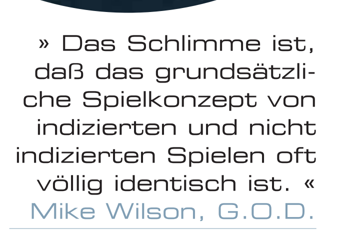
Mike Wilson: „Das zeigt, daß Spiele in Wirklichkeit Leben retten!“ (allgemeines Gelächter)

Jay Wilbur: „Frau Monssen-Engberding hat erwähnt, daß es aus der Filmforschung Beweise gibt, daß Gewalt in Spielen Kinder desensibilisiert. Aber es sollte ebenso erwähnt werden, daß es ebenso viele oder vielleicht mehr Beweise gibt, daß Kinder durch Spiele auch Dampf ablassen können, den sie im echten Leben nicht ablassen.“

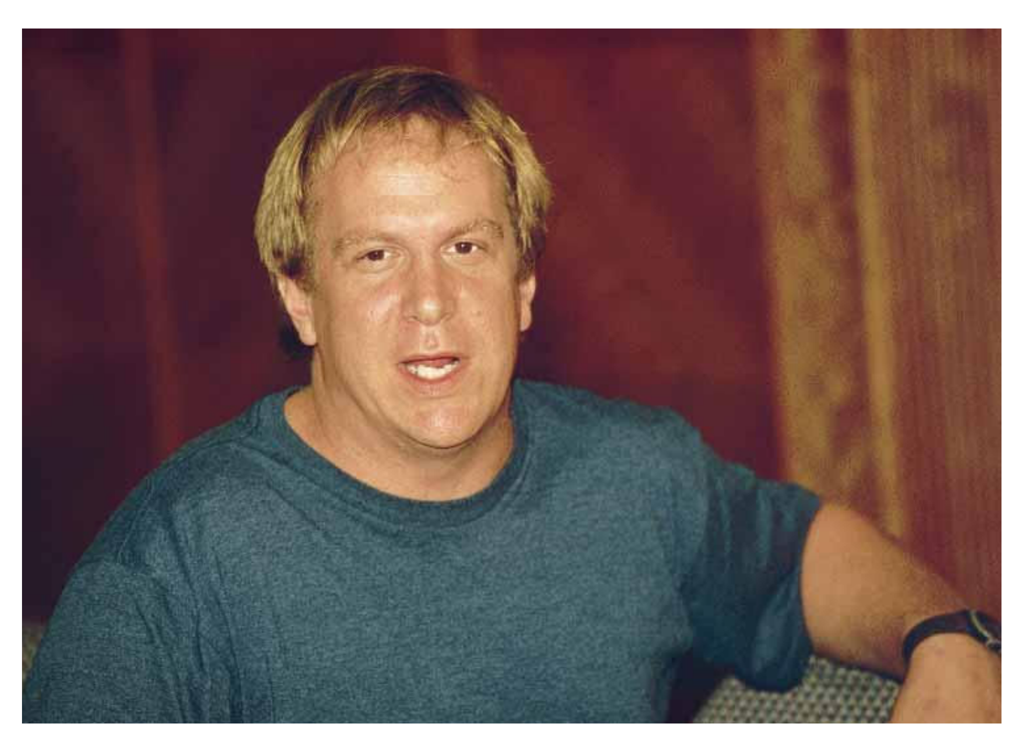
Christoph Holowaty: „Mike, Gathering of Developers hat mit der BPjS bereits Erfahrung. *Sin* von Ritual Entertainment wurde in Deutschland indiziert. Würdest Du Deinen Kindern so ein Spiel geben?“

Mike Wilson: „Ich glaube, das ist etwas grundsätzlich Verschiedenes, ob man von PC- oder von Videospielen redet. Nintendo hat zum Beispiel einen guten Job gemacht, indem sie sich selbst beschränken, da sie sich hauptsächlich an Kinder richten. Ich habe selbst Kinder, und es ist natürlich klar, daß ich die nicht alles spielen lassen würde. Das Problem bei der Indizierung in Deutschland ist jedoch, daß man die Spiele noch nicht einmal im Regal zeigen darf, also bis zu einem gewissen Grad die Titel auch Erwachsenen nicht offen verkaufen kann.“

Jay Wilbur: „Ich habe wirklich keine Probleme mit irgendeiner kulturellen oder sozialen Einrichtung, die Jugendschutz betreibt. Wir wollen auch unsere Kinder vor gewalttätigen Inhalten schützen. Und wenn es ein System gibt, das dies ermöglicht, dann ist das großartig. Aber wir wollen nicht, daß die gesamte Gesellschaft dann von solchen Medien ausgeschlossen wird, die für Kinder nicht geeignet sind. Vielleicht gibt es irgendwo auf der Welt ein oder zwei erwachsene Individuen, die Spiele, Videos, Bücher oder andere Medien aufnehmen und dann einfach durchdrehen. Dann aber die ganze Gesellschaft zu bestrafen, weil ein einziger durchgeknallter Typ ausrastet, aus einem Grund, von dem noch nicht einmal bewiesen ist, daß er unbedingt auf die entsprechenden Medien zurückzuführen ist? Ich glaube, daß Eltern entscheiden müssen, was für ihre Kinder richtig ist. Hier spielt meines Erachtens die Familie eine große Rolle. Ich will als Vater meine eigenen Entscheidungen treffen, was meine Kinder spielen oder sehen. *Pulp Fiction*? Meine Kinder dürfen *Pulp Fiction* nicht sehen. Das ist viel zu hart, das ist für Erwachsene. Terminator? Absolut. Ich glaube, wir unterschätzen Kinder. Die können durchaus einschätzen, was Phantasie ist und was real ist. Ich glaube, daß die Nachrichten um 18 Uhr viel schädlicher sind. Ich habe alle Spiele zuhause, und natürlich dürfen sie einige Spiele nicht spielen. Sie wollen aber *Doom* spielen? Das dürfen sie. Und trotzdem wer-



» Das Schlimme ist, daß das grundsätzliche Spielkonzept von indizierten und nicht indizierten Spielen oft völlig identisch ist. «
Mike Wilson, G.O.D.



» Pulp Fiction? Meine Kinder dürfen Pulp Fiction nicht sehen. Das ist viel zu hart, das ist für Erwachsene. Terminator? Absolut. Ich glaube, wir unterschätzen Kinder. «
Jay Wilbur; Epic Games



„Ich habe selbst Kinder, und es ist natürlich klar, daß ich die nicht alles spielen lassen würde.“
Mike Wilson, G.O.D.

den sie nicht zur Klassenfeier mit einer Kettensäge auftauchen.“

Elke Monssen-Engberding: „Es ist ja auch in Deutschland zunächst einmal so, daß Eltern ihren Kindern jederzeit indizierte Spiele zugänglich machen können, ob wir das wollen oder nicht. Hinzu kommt, daß die Entwicklung verschiedener Kinder unterschiedlich ist, genauso wie das bei Erwachsenen der Fall ist. Wir führen immer gerne das Dallas-Syndrom an. Wenn Darstellerinnen in amerikanischen Soap-Operas wie Denver und Dallas innerhalb der Serienhandlung schwanger wurden, haben Hunderte von erwachsenen Amerikanern dort Babysachen hingeschickt, um die notleidenden Schauspielerinnen zu unterstützen. Also wissen auch viele Erwachsene genauso wie Jugendliche nicht zwischen Fiktion und Realität zu unterscheiden. Indizierung bedeutet ja nicht Ausschluß, sondern die Aufforderung an die Eltern, zu entscheiden, was ihren Kindern zugänglich gemacht wird und was nicht.“

Christoph Holowaty: „Viele Spiele, darunter auch *MDK* von Shiny Entertainment, wurden nun an die deutschen Verhältnisse angepaßt. Stuart, welche Veränderungen nehmt Ihr an Euren Spielen in der Regel vor?“

Stuart Roch: „Wir haben natürlich in einem gewissen Rahmen die Möglichkeit, Spiele zu verändern. Aus Monstern werden Roboter, aus Blut wird Maschinenöl, und aus herumfliegenden Körperteilen werden Achsen oder Greifarme. Bei manchen Spielen geht das, auch wenn das ein erheblicher Aufwand ist. Bei *Messiah* stehen wir zum Beispiel mit dem Rükken zur Wand. Das Spiel ist superrealistisch, und daher ist es ein erheblicher Aufwand, die ganzen Charaktere zu ändern. Das kostet einerseits Geld und verhindert andererseits, daß das Team das nächste Projekt in Angriff nehmen kann. Es gibt aber auch andere Spiele, die dadurch einfach verdorben werden und nicht mehr funktionieren.“

Tomas Pluharik: „Wir haben die Simulation *Hidden & Dangerous* produziert, eine Strategiesimulation vor dem realen Geschehen des 2. Weltkrieges. Anstelle der deutschen Soldaten, die in dem Spiel die Gegner sind, hätten wir natürlich theoretisch auch Zombies oder Aliens darstellen können. Aber dies ist einfach unschlüssig für den Spieler, der eine realitätsnahe Simulation erwartet. Wir haben das Problem nun so gelöst, daß sich getroffene deutsche Soldaten einfach im Nichts auflösen und nur noch deren Marschgepäck liegenbleibt statt des Soldaten. Für das Spiel ist dies natürlich schwachsinnig, weil das für den Spieler einfach nicht nachvollziehbar ist, durch welche höhere Macht sich der Soldat auflöst. Dabei geht die komplette Atmosphäre für ein Spiel flöten, und das ist sowohl für den Spieler als auch für einen Spieledesigner natürlich sehr unbefriedigend. Was kann man also machen? Ein Patch, den man im Internet herunterladen kann, könnte wiederum zur Indizierung führen. Ein Geheimcode könnte der Behörde auffallen. Und genau das ist das Ärgerliche: Wir haben über unser eigenes Produkt plötzlich keine Kontrolle mehr. Gerade bei Spielen wie *Hidden & Dangerous* geht es letzten Endes nicht darum, blind um sich zu schießen, sondern es geht um Echtzeitstrategie, bei der man seine Aktionen sorgfältig planen muß. Ich glaube zudem, daß die erste Quelle der Gewalt in der realen Welt wir selbst sind und nicht ein Spiel.“

Christoph Holowaty: „Piranha Bytes ist ein deutscher Entwickler. Wie geht Ihr mit Eurem Projekt *Gothic* um?“

Tom Putzki: „Es ist schon eine verrückte Sache: Wir wollen *Gothic* als deutscher Entwickler auch international vermarkten. Im Moment bearbeiten wir die internationale Version. Aber gleich darauf kürzen wir unser Spiel für unseren eigenen Markt, in dem wir zuhause sind. Das ist grotesk.“

Mike Wilson: „Ein zweites Problem ist, daß man kaum einschätzen kann, ob ein Spiel indiziert wird oder nicht. Das Schlimme ist, daß das grundsätzliche Spielkonzept von indizierten und nicht indizierten



» Anstelle der deutschen Soldaten, die in dem Spiel die Gegner sind, hätten wir natürlich theoretisch auch Zombies oder Aliens darstellen können. Aber dies ist einfach unschlüssig für den Spieler, der eine realitätsnahe Simulation erwartet. «
Tomas Pluharik, Illusion Softworks

Spielen oft völlig identisch ist. Vom geschäftlichen Standpunkt aus gesehen wollen wir auf den deutschen Markt natürlich nicht verzichten. Vom Designerstandpunkt aus wird man in der Spielgestaltung erheblich eingeschränkt."

Ronald Schäfer: „Ich glaube, daß die Kriterien für eine Indizierung von Land zu Land unterschiedlich sind, und dies liegt einfach an dem sozialen Gefüge in den jeweiligen Land. Ich bin fest davon überzeugt, daß Spiele, die nicht in die Hände von Kindern gehören, auch davon ferngehalten werden sollten. Das Problem ist natürlich, daß Spiele international vermarktet werden müssen. Wenn man nun eine Checkliste hätte, was in jedem Land erlaubt und nicht erlaubt ist, würde man plötzlich mindestens zehn verschiedene Versionen dieser Spiele haben. Hätte man nun zum Beispiel eine Checkliste in Deutsch-



» Indizierung bedeutet ja nicht Ausschluß, sondern die Aufforderung an die Eltern, zu entscheiden, was ihren Kindern zugänglich gemacht wird und was nicht. «
Elke Monssen-Engberding, BPjS

land, könnte man das geschäftliche Risiko minimieren. Aber andererseits hängen diese Kriterien einer Checkliste von dem jeweiligen sozialen Gefüge ab, das nun einmal augenblicklich in dem jeweiligen Land herrscht. Ein Beispiel: In Deutschland wurde vor Jahren die Flugsimulation *A-10 Tank Killer* indiziert. Heutzutage würde kein Mensch mehr darauf kommen, ein solches Spiel auf den Index zu stellen. Genau dieses Beispiel illustriert, daß sich die Kriterien mit der Zeit ändern. So sehr ich den Wunsch nach einer festen Liste mit entsprechenden Kriterien aus geschäftlicher Sicht nachvollziehen kann, so sehr würde dies aber den Umdenkungsprozeß in der Gesellschaft gefährden. Jedesmal, wenn ein Spiel zur Indizierung vorgelegt wird, entscheiden die Prüfer bis zu einem gewissen Grad subjektiv. Aber genau diese subjektive Meinung kann im Laufe der Zeit durch die zunehmende Akzeptanz von Computerspielen in der Gesellschaft geändert werden. Vollkommen falsch wäre es aber, einen Kriterienkatalog schwarz auf weiß zu verfassen, weil dadurch Änderungen viel schwieriger werden, da diese eine Unmenge von Instanzen zu durchlaufen hätten. Doch ich habe eine Frage an Jay Wilbur: Wie soll denn in den Vereinigten Staaten nach den Vorfällen in Littleton und der daraufhin ausgebrochenen Diskussion der Jugendschutz durchgesetzt werden?"

Jay Wilbur: „Das kann ich bislang auch nur versuchen einzuschätzen. Ich vermute, daß dies im Handel geschehen wird. Dort könnten zum Beispiel getrennte Erwachsenen-Ecken eingerichtet werden. Wenn ein Spiel in Deutschland aber indiziert wird, ist das das Ende der Distribution."

Ronald Schäfer: „Das ist aber ein Problem des Handels, nicht der Indizierung. In Deutschland würde die Einrichtung von Erwachsenen-Softwareabteilungen ebenfalls funktionieren. Das einzige Problem ist, daß das der Handel nicht macht."

Christoph Holowaty: „Frau Monssen-Engberding, warum glauben Sie, daß das der Handel nicht tut? Im Videogeschäft funktioniert dies doch auch."



» In Deutschland wurde vor Jahren die Flugsimulation A-10 Tank Killer indiziert. Heutzutage würde kein Mensch mehr darauf kommen, ein solches Spiel auf den Index zu stellen. «
Ronald Schäfer, VUD

Elke Monssen-Engberding: „Das Problem ist, daß wir einfach nicht genug Spiele indiziert haben, daher lohnt sich das noch nicht. Bei den Videofilmen haben wir das Problem auch gehabt. Zu dem Zeitpunkt, zu dem wir 500 Videofilme gelistet hatten, hat keine Videothek einen Erwachsenenbereich gehabt. Das kam erst, als wir 3.000 auf der Liste hatten."

Jay Wilbur: „Das ist trotzdem eine furchtbare Situation, weil wir weder Anzeigen für Erwachsene schalten noch die Ware in den Handelskanälen unterbringen können. Ich glaube, wir sollten einen weiteren Roundtable einführen, in dem wir mit dem Handel über Distributionsmöglichkeiten von Erwachsenensoftware diskutieren."

Christoph Holowaty: „Das werden wir gerne veranlassen. Meine Damen und Herren, ich bedanke mich für Ihre Teilnahme."

» Ich glaube, daß Eltern entscheiden müssen, was für Ihre Kinder richtig ist. Hier spielt meines Erachtens die Familie eine große Rolle.«
Jay Wilbur, Epic Games



» Wir haben natürlich in einem gewissen Rahmen die Möglichkeit, Spiele zu verändern. Aus Monstern werden Roboter, aus Blut wird Maschinenöl, und aus herumfliegenden Körperteilen werden Achsen oder Greifarme. «
Stuart Roch, Shiny Entertainment

Haßt John Carmack die Welt?

Warum gerade der notorische Eremit unter den Programmierern an einem Multiplayer-Spiel für die weltweite Fangemeinde arbeitet.

Steinreich: Wer würde denken, daß dieser Kerl drei Ferraris besitzt?

John Carmack ist einer der Erbauer des id-Software-Imperiums. Er arbeitet die ganze Nacht, schläft tagsüber, haßt es, E-Mails zu beantworten und verkriecht sich auf Reisen in seinem Hotelzimmer, um endlich ernsthaft arbeiten zu können. Wenn Carmack erzählt, dann spricht er rasend schnell und schießt dabei von einer Ecke des Raumes in die andere. Er pflegt das Bild des eremitischen Programmierers, lebt selbst jedoch nicht gerade asketisch. Zwei dicke Ferraris stehen in seiner Garage und einen Dritten läßt sich Carmack gerade für eine Dreiviertelmillion Dollar zusammenschrauben. Diese Autos sind das sichtbare Abbild dessen, was John Carmack ist – die treibende Kraft hinter dem Multiplayerspiel *Quake 3 Arena*. Das würde vielleicht nicht jeder erwarten, der dem dünnen jungen Mann mit T-Shirt, Brille und Pferdeschwanz gegenübersitzt. Wir baten Carmack, uns etwas über das aktuelle Projekt *Quake 3 Arena* und den zukünftigen Weg von id Software zu erzählen.

PC ACTION John, glaubst Du wirklich, daß 3D-Actionspiele in Zukunft ohne Einspielermodus auskommen? Ist das der neue Trend?

John Carmack: „Es war damals wirklich irre, als wir das erste Mal darüber gesprochen haben, sind wir eigentlich nur vom Thema abgeschweift. Kurz danach haben wir all die Ankündigungen gehört, daß die anderen Leute plötzlich denselben Weg gehen wollten. Wir dachten uns, okay, vielleicht denken wir wirklich alle mit der gleichen Logik und kommen zu den gleichen Schlußfolgerungen. Aber ein kleiner Teil von mir sagte: `Junge, ich hoffe nur, daß die uns nicht blind folgen und hoffen, daß wir wissen, was wir tun.´ Historisch gesehen, haben wir immer zwei Spiele in einem

entwickeln müssen. Du hast die Einspieler-Variante und während Du Death Matches auch in diesen Single-Player-Levels spielen kannst, gibt es üblicherweise immer noch spezielle DeathMatch-Levels. Vom Standpunkt des Spiele-Designs aus gesehen, ist es doch viel besser, wenn Du sagen kannst ‚wenn ich ein klasse Multiplayer-Spiel machen will, dann mache ich ein klasse Multiplayer-Spiel.'"

PC ACTION Ödet Dich das 3D-Action-Genre denn nicht inzwischen an?

John Carmack: „Solche Spiele wird es immer geben. Mancherorts wird viel über sogenannte ‚Fusions-Spiele' geredet, die verschiedene Genre-Elemente in einem Spiel vereinen. Ein 3D-Actionspiel zum Beispiel mit einem Adventure oder einem Strategiespiel zusammenzubringen. Ich bin mir nicht sicher, ob das unbedingt gute Ideen sind. Ich mag mehr die puristischen Spiele. Das ist es, worum es geht. Die schnelle Action, die Spannung, die Kontrolle und der Wettkampf. Ich glaube wirklich, daß wir uns noch inmitten der Entwicklung der Ego-Shooter befinden, weil wir unsere Stärke im Bereich der Grafik- und Netzwerk-Technologien sehen."

PC ACTION Aber *Quake 3 Arena* kann man doch auch aus der Verfolgerperspektive spielen.

John Carmack: „Ja das kannst Du, aber das steht nicht im Mittelpunkt. Damit kannst Du Dir das ganze Geschehen in Ruhe anschauen. Die Ich-Perspektive ist das eigentliche Spiel. Du befindest Dich mitten in dieser Welt, und plötzlich kommt da diese Rakete angeflogen. Das ist ein viel intensiveres Spielerlebnis als wenn Du denkst ‚Um Gottes Willen, meine kleine Spielfigur hat's schon wieder zerbröselt'. Weißt Du, es ist vielmehr so, daß man denkt: ‚Oh Scheiße, ich bin getroffen worden'. Diese Erfahrung war schon immer die Stärke der Ego-Shooter."

PC ACTION Aber Euer nächstes Projekt wird nur für Einzelspieler sein?

John Carmack: „Ja, wahrscheinlich werden wir das machen. Wer weiß, vielleicht machen wir sogar ein Spiel ohne Netzwerk-Komponente. Es ist gut möglich, daß wir, egal wie unser nächstes Spiel auch aussehen wird, damit aufhören, weiter *Quake 3 Arena* zu unterstützen. Zumindest solange, bis das nächste Projekt veröffentlicht ist, denn eigentlich mögen wir die Multiplayer-Szene. Wenn wir uns dafür entscheiden, ein besseres Einzelspieler-Game machen zu können, indem wir auf die Multiplayeroption verzichten, könnten wir damit aufhören, an neuer Software und weiteren Modifikationen zu arbeiten. *Quake 3 Arena* wäre dann eben für drei anstatt für zwei Jahre unser Multiplayer-Standard. Aber wir sind uns wirklich noch nicht sicher, wie unser nächstes Projekt genau aussehen wird."

„Es wird viel über sog. `Fusions-Spiele´ geredet, die verschiedene Genre-Elemente in einem Spiel vereinen. Ich bin mir nicht sicher, ob das unbedingt gute Ideen sind."



John Carmack, id Software



Quake 3 Arena ist eine Feuerwerk an Spezialeffekten und nie zuvor gesehenen Grafiktechnologien. All das braucht Unmengen an Zeit um programmiert zu werden. Das ist der Grund, weshalb John Carmack sich oft zurückzieht.

PC ACTION Einige Leute bei Euch [id Software] haben durchblicken lassen, daß Euer nächstes Spiel eine tiefgründigere Story haben würde, als die *Quake*-Spiele der Vergangenheit.

John Carmack: „Klar, wollen wir ein gutes Einzelspieler-Game machen. Das muß aber nicht zwangsläufig bedeuten, daß dies auch eine echte Story beinhaltet. Ich denke, unser Spiel wird einen recht linearen Verlauf haben. Ich meine, das ist eine Sache, mit der wir in *Quake 2* experimentiert haben: Die Möglichkeit, abzuschweifen, verschiedene Dinge in verschiedenen Reihenfolgen zu machen – Optionen, die die Leute immer wollten. Aber rückblickend muß man feststellen, daß dies nicht besonders glücklich war. Eine coole Hintergrundgeschichte ist *eine* der möglichen Richtungen, über die wir hinsichtlich des nächsten Titels sprechen werden. Ich persönlich aber glaube nicht unbedingt, daß das die besondere Stärke von id Software ist. Klar, wir können diesbezüglich fast alles machen, was uns so einfällt, aber ich denke, es gibt andere Aspekte, in denen wir einfach besser sind. Für ein Single-Player-Spiel würde ich nicht so sehr auf Story, Missionen oder Einheiten achten, ich will vielmehr die Art und Weise verändern, wie wir über so ein Spiel denken. Stell Dir mal vor, Du hättest keine 30 Levels vor Dir, sondern 200 Actionsituationen. An was erinnerst Du Dich, wenn Du an unsere früheren Spiele denkst? Du erinnerst Dich daran, wie Du durch eine Map liefst, hörtest, wie die Lichter ausgingen, die Monster plötzlich in Deinen Weg sprangen und Dich von allen Seiten angriffen. Das ist so eine Situation, die sich einem ins Gehirn brennt.

PC ACTION Und wie siehst Du in diesem Zusammenhang Eure bisherigen Spiele?

John Carmack: „*Quake 2* war okay. Es war ganz ordentlich designt und hatte von allen Elementen etwas. *Quake* war in Sachen Story wirklich jämmerlich.



Ein neuer Anfang

Atari. Ein Name, der nostalgische Erinnerungen weckt. Atari. Das verbinden viele ältere Semester mit Kindheit, Jugend und der Einstieg in die Welt des Computerspiels. Wir sagen Ihnen, warum Sie das beinahe verschollene Atari-Logo bald wiedersehen.

Es gibt einen Begriff, der wie kein anderer die Höhen und Tiefen der Spieleindustrie verkörpert: Atari. Gegründet wurde die Firma in Sunnyvale (Kalifornien) am 27. Juni 1972. Vorgesehen war von den Gründervätern Nolan Bushnell und Ted Dabney ursprünglich der Name Syzygy (zu deutsch Syzygien, ein Begriff aus der Astronomie). Zum Glück gab es bereits ein Unternehmen gleichen Namens, weshalb man sich auf Atari einigte, das japanische Wort für „Schach“ beim Brettspiel *Go*. Für das Firmenlogo stand der japanische Berg Fujijama Modell. Angefangen mit 250 $ Startkapital, machte Atari nur wenige Jahre später bereits Millionenumsätze. Wie konnte das geschehen? In erster Linie war das das Verdienst von Nolan Bushnell. Der Visionär versammelte nach und nach ein Team junger, ausgeflippter Chaoten um sich und brachte der Welt das Telespiel. Es gab zwar mit *Tennis* (1958) und *Spacewar* (1962) schon Spiele für Großrechner, aber einen kommerziellen Erfolg konnten die Erfinder damit genauso wenig verbuchen wie die erste Heimkonsole Odyssey von Magnavox. Doch im November 1972 stellte Bushnell in einem Lokal einen TV-Automaten namens *Pong* (siehe Kasten) auf und löste damit die Spielewelle aus. Es folgten Automaten wie *Grand Track* (das erste Rennspiel), *World Cup Football* und weitere *Pong*-Varianten. Zwischenzeitlich von Filmriese Warner aufgekauft, kam Ende 1977 der größte Erfolg Ataris auf den Markt: das Atari VCS (Video Computer System). Die kleine Konsole

wurde mit austauschbaren Spielemodulen bestückt, verkaufte sich millionenfach, und Atari produzierte einen Spielehit nach dem anderen: *Asteroids*, *Breakout*, *Battlezone*, *Adventure*, *Combat*, *Night Driver* und so weiter. Hinzu kamen erfolgreiche Lizenzspiele wie Taitos *Space Invaders*.

Niedergang und Neuanfang

Dennoch zerschlugen viele Managementfehler und Mißgeschicke die Firma: Beispielsweise wurden von Namcos *PacMan* mehr Module produziert, als es Konsolen gab. Dämlich, dämlich. 1984 teilte sich das einstmals stolze Unternehmen in Atari Corporation und die Automatendivision Atari Games. Letzteres ist heute mit dem Tengen-Label ein Teil von Midway (siehe *Atari Collection 2* mit *Gauntlet* oder *Paperboy*, getestet in PCA 10/99). Die Atari Corp. führte noch mehrere Versuche durch, zum alten Erfolg zurückzukehren. Aber sowohl im Konsolensektor mit Atari 7800 (zu spät erschienen), dem Farb-Handheld Lynx (hoher Batterieverbrauch) oder dem Jaguar (es gab außer dem Remake *Tempest 2000* kaum gute Spiele) als auch bei den Heimcomputern (Atari XE, Atari ST etc.) konnte Atari nie wieder dominieren. Nach herben Verlusten stand Atari Corp. (mit Software-Label Atari Interactive) 1996 erneut vor dem Aus. Laufwerk-Produzent JTS verleibte sich die Reste ein, die 1998 von Hasbro Interactive aufgekauft wurden. Neben etwa 30 Oldie-Lizenzen anderer Firmen (*Frogger*, *Galaga* etc.) besitzt Hasbro heute die Rechte und Patente an allen urspünglich von Atari entwickelten Spielen. In Zukunft werden Sie somit vielen bekannten Namen unter dem Atari-Zeichen wiederbegegnen.

Joachim Hesse

Des Kaisers neue Kleider

Erste Tests, ob Oldies noch Geld einspielen, machte Hasbro mit ***Frogger*** (PCA 1/98, 75%) und ***Centipede*** (PCA 1/99, 67%).



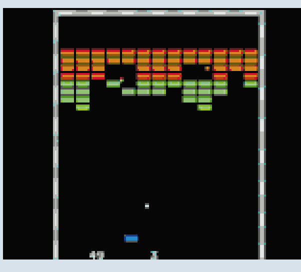

Centipede: die Neuauflage.



Frogger: Hasbro verlieh dem Parker-Oldie neues Leben.

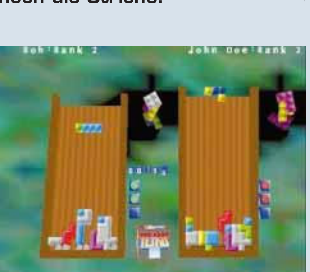
Pong heute. Sie lenken immer-noch die Striche.

Doch richtig los geht es erst jetzt. Damit Sie sich ganz auf die alten Zeiten einstimmen können, bietet Hasbro in den USA zunächst einmal die Spielesammlung ***Atari Arcade*** an. Enthalten sind die sechs originalgetreu umgesetzten Klassiker *Asteroids*, *Centipede*, *Missile Command*, *Tempest*, *Super Breakout* und *Pong* sowie einiges Zusatzmaterial.



Super Breakout: Zerstören Sie mit dem Ball die Steine.

In Deutschland sollen am 22. Oktober dann zwei Spieleopas in komplett neuem Gewand erscheinen. Für jeweils DM 59,95 bekommen Sie ***Pong*** und ***The Next Tetris***. Die Spielidee zu *Pong* ist der Urvater aller Spiele: Schlagen Sie einen Ball von links nach rechts, ohne ihn zu verfehlen! Das neue *Pong* bietet für bis zu vier Spieler zusätzlich 3D-Elemente und 20 neue Szenarien. *The Next Tetris* wartet mit zahlreichen neuen Features wie zerfallenden Steinen auf. Das Spielprinzip hat sich jedoch nicht verändert, seit der Russe Alexej Patschitnow das Spiel in den 80ern entwickelte: Ordnen Sie vom Himmel fallende Klötzchen so an, daß Sie am Boden geschlossene Linien ergeben.



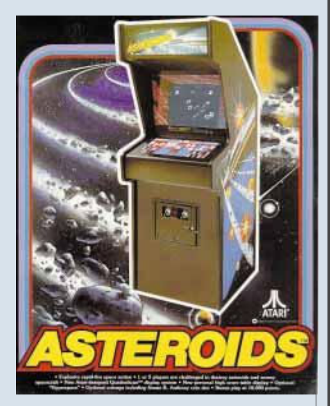
Klötzchen ohne Ende: The Next Tetris im Zweispielermodus.

Weitere Spiele sollen Ende November folgen. ***Missile Command*** bietet neben dem Zweispielermodus jetzt auch eine neue Variante in 3D. Verteidigen Sie Städte gegen Angriffe aus dem All. Als nächstes kehrt ***Q*Bert*** zurück. Das alte Parker-Jump&Run wird mit neuen Extras und Levels verfeinert. Sie müssen mit Ihrer Rüsselkugel auf Beinen Würfel einfärben. Einen Mehrspielermodus soll es auch geben. Insgesamt gehören Hasbro die Rechte an knapp 80 in Ehren ergrauten Meilensteinen. Selbst zur Zeit noch auslizenzierte Titel wie *Asteroids* oder *Battlezone* (Activision) fallen nach und nach an Hasbro zurück. Aus diesem fulminanten Programm-Pool werden Sie daher wahrscheinlich noch einige Spiele zu Gesicht bekommen. Auch neue Spielideen, die ins Konzept passen, werden jetzt unter der Atari-Flagge vermarktet (siehe *Glover*, PCA 1/99, 63%). Die aufgepeppten Simpel-Spiele dürften vor allen Dingen die notorischen Nostalgiker unter Ihnen ansprechen. Dennoch können Sie auch ohne Kenntnis der Originale einen Blick riskieren. Aber erwarten Sie nicht zuviel: Trotz neuer Gewürze stammen die Wurzeln aus der Spiele-Steinzeit.

Info: http://www.hasbro-interactive.com/atari/index.cfm.



Stadt in Gefahr: Missile Command im Klassik-Modus.



Eine alte Werbeanzeige für Asteroids aus den 80ern.



Das neue Q*Bert: Die Pyramide sieht aus wie früher.

Enzyklopädie der Sternenkriege

Star Wars – lediglich ein paar gut gemachte Science-Fiction-Kinofilme? Nein, hinter dem Epos, das 1977 mit Star Wars: Neue Hoffnung seinen Anfang nahm, steckt weit mehr: ein bis ins kleinste Detail durchdachtes Universum, dessen mythische Dimensionen sich einem erst nach und nach erschließen.

Fakten

- etwa 2.000 Bilder von Entwürfen
- Exklusiv-Interviews mit George Lucas u. a.
- Glossar mit ca. 500 Einträgen
- 2 Trailer und viele Videoclips
- Komplettes Drehbuch mit Anmerkungen
- 3D-Modelle aller wichtigen Raumschiffe und Fahrzeuge
- Komfortables Hyperlinksystem



Star Wars ist eine Art modernes Märchen, das ganz ähnlich wie die großen Mythen der Menschheitsgeschichte mit uralten Grundmotiven spielt, die auf uns seit jeher eine ungeheure Faszination ausüben. Daß George Lucas' Geschichte um die dunkle und die helle Seite der Macht alles andere als eindimensional ist, bewies spätestens eine Ausstellung mit dem Titel „Star Wars: The Magic of Myth", die 1997 im National Air and Space Museum of the Smithsonian Institution in Washington DC stattfand. Dort wurden die Bezüge zu alten und neuen Mythen offensichtlich, die alle in den *Star Wars*-Stoff Eingang fanden – und das sind so viele, daß sie für einen durchschnittlichen *Star Wars*-Fan kaum alle auf Anhieb erkennbar werden.

Alles über Anakin?

Zum Kinofilm *Star Wars Episode 1: Die Dunkle Bedrohung* veröffentlicht LucasArts nun auf CD-ROM ein Multimedia-Lexikon, dessen Untertitel „Magie eines Mythos" deutlich auf die oben genannte Ausstellung anspielt und damit etwas in die Irre führt. Die CD beschäftigt sich nämlich nur am Rande mit den mythischen Dimensionen von *Episode 1* und knüpft stattdessen direkt an die erste umfassende *Star Wars*-Enzyklopädie auf CD-ROM, *Star Wars: Behind the Magic*, an. Sie erhalten auf der *Magie eines Mythos*-CD in erster Linie umfassende Informationen zu allem, was direkt mit dem Film *Die Dunkle Bedrohung* zu tun hat, und darüber hinaus werden deutlich die Bezüge zu den weiteren Episoden der *Star-Wars*-Saga hergestellt.

Mit wenigen Mausklicks am Ziel

Star Wars Episode 1: Magie eines Mythos gliedert sich in mehrere separate Abschnitte, die auf zwei CDs verteilt sind. Den großen Überblick über den gesamten Hintergrund vermittelt das Kapitel „Die Star Wars-Saga", während „Das Universum" die breite Palette an *Star Wars*-Literatur und Merchandising-Produkten aufzeigt. Mehr ins Detail gehen dann Kapitel, in denen Sie beispielsweise Informationen über die in der *Dunklen Bedrohung* auftretenden Charaktere und deren Wechselbeziehungen abrufen können. In weiteren Abschnitten erfahren Sie Einzelheiten über die diversen Technologien, Waffen und



Eine Vielzahl von Fotos und Videoaufnahmen vermittelt einen Blick hinter die Kulissen der Filmaufnahmen zu Star Wars Episode 1. Hier sehen Sie Kenny Baker zusammen mit einem R2D2-Modell.



Es mag manchen Star-Wars-Fan überraschen, wie detailliert und lebensnah beispielsweise Locations wie die Stadt Theed im Vorfeld als Modelle ausgearbeitet worden sind.

Fahrzeuge des *Star Wars*-Universums oder lernen die einzelnen Schauplätze des Films besser kennen. Anhand des vollständig implementierten und mit Kommentaren versehenen Drehbuchs zur *Dunklen Bedrohung* bekommen Sie darüber hinaus einen reizvollen Einblick in die Werkstatt des *Star Wars*-Schöpfers George Lucas. Sehr gelungen ist bei Magie eines Mythos die Menüstruktur: Ein erster Bildschirm liefert zunächst knappe Informationen; wer will, kann sich weiter voranklicken und sein Wissen mit Text, Bild, Ton und Videos bis in die letzten Details vertiefen. Das gebotene Material bietet fast alles, was das Herz eines *Star Wars*-Fans begehrt: Interviews mit George Lucas und anderen maßgeblich an der Produktion des Films beteiligten Personen gehören ebenso dazu wie zahllose Entwurfsskizzen, Fotos von den Filmaufnahmen und diverse Videoclips, die beispielsweise die Arbeit der Lucas-Effekt-Schmiede Industrial Light & Magic beleuchten oder kurze Ausschnitte aus dem Kinofilm vorstellen. Technik-Freaks erfahren, mit welchen raffinierten Tricks die Filmcrew die atemberaubendsten Effekte realisierte, und ergötzen sich an den Datenblättern der diversen *Star Wars*-Gerätschaften. *Magie eines Mythos* beleuchtet *Star Wars Episode 1* ähnlich eingehend wie *Behind the Magic* die vorher veröffentlichte Trilogie. Das Programm kommt in derart attraktiver Aufmachung daher, daß man sich ausnehmend gerne damit beschäftigt. An der Benutzerführung gibt es nichts zu mäkeln – auch das zweite *„Star Wars*-Lexikon" zeichnet sich durch seine klare Gliederung aus, dank der jede Information in Sekundenschnelle abgerufen werden kann. Der eine oder andere mag angesichts des Untertitels „Magie eines Mythos" vielleicht ein Kapitel zu den mythischen Aspekten von *Star Wars* vermissen – die Informationen um alles, was direkt mit dem Film *Star Wars Episode 1* zu tun hat, sind jedoch umfassend und vielseitig.

Herbert Aichinger



Jeder Eintrag in Magie eines Mythos liefert auf einem „Einstiegs-Bildschirm" zunächst einen groben Überblick, erlaubt aber über den „Details"-Button den Zugriff auf tiefergehende Informationen. Links führen zu Themen weiter, die mit dem Eintrag in direkter Beziehung stehen.



Die Magie-eines-Mythos-CD enthält sogar das vollständige, mit Anmerkungen versehene Drehbuch des Films Star Wars Episode 1: Die Dunkle Bedrohung.



Ein umfassendes Glossar erlaubt das schnelle Nachschlagen aller wichtigen Begriffe aus dem Star-Wars-Universum.

Magie eines Mythos

Mindestens:	Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95
Sinnvoll:	Pentium 200, 32 MB RAM
Grafik:	DirectDraw
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegerät:	Maus
CD/HD:	1.200 MB/4 MB
Handbuch/Sprache:	Deutsch/Deutsch
Preis:	ca. DM 49,95
Hersteller:	LucasArts/THQ
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Altersbeschränkung
Genre:	Multimedia
Testversion:	Verkaufsversion

» Umfassend, unterhaltsam und leicht bedienbar, für Star-Wars-Fans eine gute Investition «

Neustart

Auch nach dem Kauf kümmern sich manche Software-Hersteller um ihre Kunden und stellen Levels, Editoren sowie Sound- und Grafikverbesserungen kostenlos zur Verfügung. In der Rubrik „Neustart“ erfahren Sie, welche Spiele Sie wieder herauskramen können.

Die Arena ist eröffnet

MechWarrior 3 **Karten für den Mehrspielermodus**

Mit dem neuesten Patch gestaltet Activision *MechWarrior 3* besonders im Mehrspielermodus attraktiver. Zwei neue Karten sind im Update bereits enthalten, weitere sind angekündigt und sollen auf der Homepage des Herstellers verfügbar werden. Gleichzeitig verbesserte Activision die Mehrspieler-Performance. Mit Patch dürften im Schnitt weniger Pakete im Internet verloren gehen, und auch die Übertragungszeiten sollen angeblich kürzer sein. Zudem hat Activision die Animationen anderer Mechs im Mehrspielermodus korrigiert. Bisher rannten sie auf der Stelle und fuchtelten dabei wild mit den Armen. Nach dem Update entsprechen die Darstellungen den tatsächlichen Bewegungen des Gegners. Wer gerne in Teams spielt, wird sich über das neue Ranking-System auf der MSN Gaming Zone (http://www.zone.com) freuen, das nun auch Teamleistungen berücksichtigt. Des weiteren behebt die Version 1.2 noch kleinere Bugs, die auch im Einzelspielermodus auftraten.



Auf der Cover-CD
Updates CD #1
MechWarrior v1.2 (eng)
Info: http://www.microprose.com



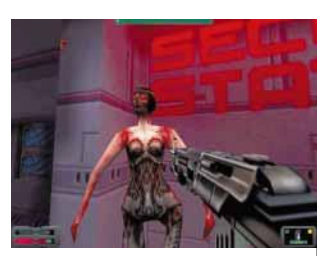


Gegnerische Mechs stehen nach dem Patch auch im Mehrspielermodus still da, laufen nicht auf der Stelle und wackeln auch nicht mit den Armen.

Shock für vier

System Shock 2 **Mehrspielermodus nachgereicht**

Wie versprochen (siehe Test in PC Action 10/99, S. 125) integriert Looking Glass den Mehrspielermodus für *System Shock 2* nachträglich per Patch. Nach der Installation können Sie mit vier Spielern die gesamte Story kooperativ erleben. Natürlich wäre *System Shock 2* dann viel zu einfach. Der Patch erlaubt es Ihnen deswegen gleichzeitig, die Stärke der Waffen und die Respawn-Rate der Monster anzupassen, damit Sie sich zu viert nicht langweilen. Ein Deathmatch-Modus ist nicht enthalten und von Looking Glass auch nicht geplant.



Monster erscheinen im kooperativen Mehrspielermodus wahlweise schneller wieder.



Auf der Cover-CD
Updates CD #1
System Shock Patch #1 (eng)
Info: http://www.lglass.com

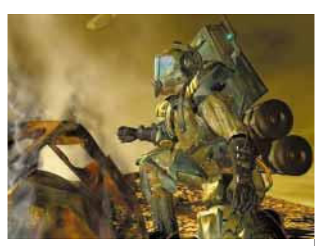
Balancing nachgebessert

Command & Conquer 3: Tiberian Sun **NOD abgeschwächt**



Bei den energiehungrigen Flakstellungen hat es die GDI-Luftwaffe leichter gegen NOD.

Am 29. September, nur einen Monat nach der Veröffentlichung, mußte Westwood einsehen, daß die kontrahierenden Seiten GDI und NOD nicht perfekt ausgeglichen sind, und veränderte mit dem Patch v1.13 die Eigenschaften einiger Einheiten. Betroffen sind nur der Merhspieler- und der Gefechtsmodus. Spiele über Westwood-Online sind nur mit installiertem Update möglich. Folgende Einheiten wurden modifiziert: NOD: Artillerie schießt langsamer und richtet – besonders gegen Infanteristen – weniger Schaden an. Flakstellungen benötigen nun doppelt so viel Energie. Damit ist die Verteidigung von NOD gegen Luft- und Bodenangriffe deutlich schwächer. GDI: Grenadiere explodieren nun, wenn sie getötet werden, und beschädigen so Einheiten in der Umgebung. Der beliebte Grenadier-Rush wird damit erschwert. Nachdem kaum ein Spieler die Zeit fand, Mauern oder einen Feuersturmwall zu errichten, änderte Westwood hier die Steuerung. Von nun an reicht es, die Anfangs- und Endpunkte zu setzen. Wie bei den Laserzäunen werden die Zwischenräume aufgefüllt. Zudem dürfen Sie nun Mauerteile abreißen (verkaufen), um Durchgänge zu schaffen. Nebenbei beseitigt der Patch kleinere Bugs, von denen einige im Mehrspielermodus mißbraucht werden konnten.



Explodierende Grenadiere sollen die beliebte GDI-Rush-Strategie stoppen.

EA/Westwood-Info
Hotline: Mo-Fr 9.30-17.30
Tel.: 0190/572333

Fehlstart

Unterschiedliche Hardware, nachlässige Qualitätssicherung und Termindruck führen zu fehlerhaften Produkten. In der Rubrik „Fehlstart" weisen wir Sie auf solche Unzulänglichkeiten hin und informieren über den aktuellen Stand von Updates und geplante Nachbesserungen.

Zivilisierter Spielspaß

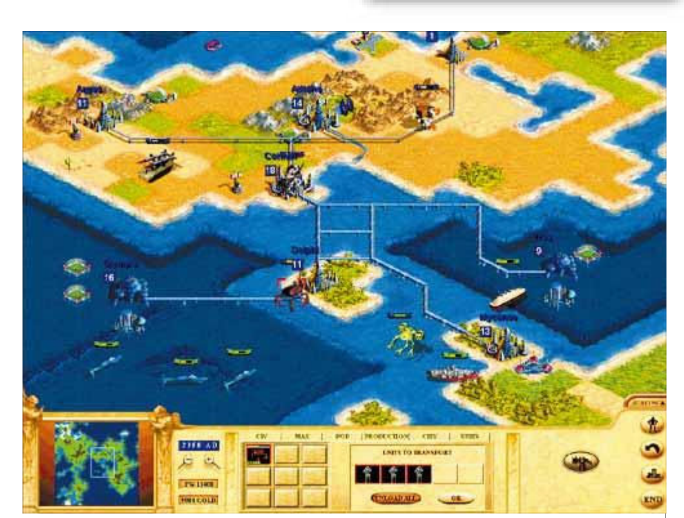
Civilization: Call to Power **Letzte Fehler beseitigt**

Über vier Monate mußten *Civilization*-Fans auf den Patch Version 1.2 warten, der endlich die zahllosen Bugs beseitigt, die unter anderem zu häufigen Abstürzen führten. Nebenbei verbesserte Activision die KI geringfügig und integrierte neue Features. *Call to Power* unterstützt nun Szenariopakete, die auf etlichen Fanseiten im Internet zum freien Download bereitliegen. Ebenfalls neu sind die erweiterten Mehrspielermöglichkeiten: Sie dürfen nun zu acht an einem Rechner spielen. Spiele über das Internet laufen jetzt wahlweise auch per E-Mail, was die Onlinekosten deutlich reduziert. Im Netzwerk benötigt zudem nur noch ein Spieler die CD im Laufwerk. Mit diesem Patch kann *Call to Power* zumindest wieder halbwegs mit der neuesten Version von *Alpha Centauri* gleichziehen. Die deutsche Version des Updates war leider erst nach dem Master-Termin der Cover-CD verfügbar. Sie finden ihn demnach erst auf der Cover-CD 12/99. Der englische Patch ist zur deutschen Version nicht kompatibel.



Activision-Info

Hotline: Mo-So (nicht an Feiertagen) 16.00-18.00
Tel.: 01805/225155
E-Mail: support@activision.de



Der Patch beseitigt auch diverse Bugs, die Einheiten am Meeresgrund und ihre Bewegungsreichweite betrafen.

Meisterheiler

Might & Magic 7 **Zahlreiche Bugs beseitigt**



Wenn Sie einen Meisterheiler engagieren, löscht dieser vor dem Patch die Rüstungsfertigkeiten Ihrer Charaktere.

Der letzte Teil der Rollenspielserie *Might & Magic* hatte auch wieder mit den genreüblichen Bugs zu kämpfen. New World Computing behebt mit der Version 1.1 sämtliche bekannten Fehler, die unter anderem in bestimmten Situationen zu Abstürzen führten. Zum Beispiel verloren sämtliche Spielercharaktere ihre Rüstungsfertigkeiten, wenn man einen Meisterheiler zur Unterstützung der Party anheuerte. Der Patch kann durch solche Fehler verlorengegangene Fertigkeiten nicht wiederherstellen. Immerhin dürfen Sie aber Ihre Spielstände getrost weiterverwenden und müssen nicht neu beginnen. Ein deutscher Patch war zum Redaktionsschluß noch nicht erhältlich.



Fehlerhaft ausgeliefert

Hattrick! Wins **Erste Auflage teilweise betroffen**

Einige Versionen des erhältlichen Fußballmanagers *Hattrick! Wins* von Ikarion Software sind fehlerhaft. Laut Ikarion wurde versäumt, wichtige Programmdateien zu aktualisieren. Mittlerweile hat Ikarion zwei Patchversionen – mit und ohne 3D-Beschleunigung – veröffentlicht, die den Fehler beheben. Zum Mastertermin der PC Action 11/99 waren die Updates leider noch nicht verfügbar, wir liefern sie mit der nächsten Ausgabe nach. Alternativ können Sie den nötigen Patch natürlich auch von der Ikarion-Homepage downloaden. Um herauszufinden, ob Ihre Version überhaupt betroffen ist, drücken Sie während des Spiels Strg-V. Erscheint dann nicht die Anzeige „Version 1.01 © 1999 Ikarion Software", ist Ihre Version fehlerhaft.

Installieren Sie den korrekten Patch: mit oder ohne Hardwarebeschleunigung.

Ikarion-Info

Hotline: Mo-Fr 14.00-18.00
Tel.: 0241/4701520
Fax: 0241/4701525
E-Mail: Hotline@ikarion.com

Bestseller

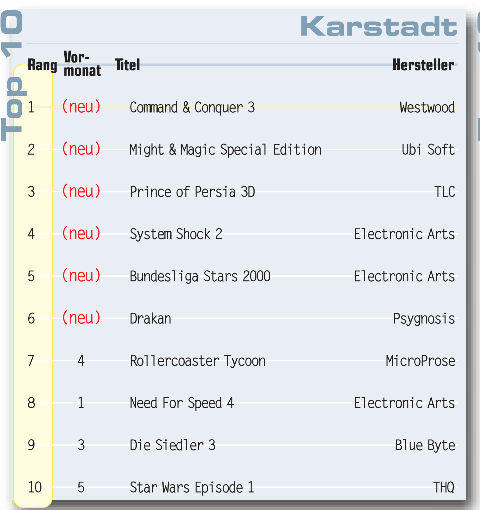
COMPUTEC MEDIA ▮ Redaktion PC Action ▮ Kennwort: Lesercharts
Roonstraße 21 ▮ 90 429 Nürnberg ▮ oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10 Lesercharts

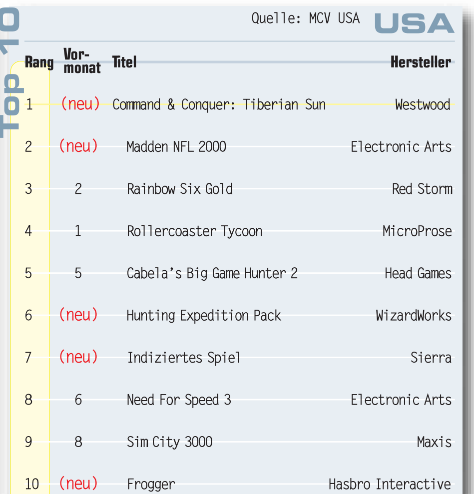
Rang	Vormonat	Anteil	Titel	Hersteller
1	1	21,2%	Half-Life (deutsch)	Sierra/Havas Interactive
2	(neu)	18,3%	Command & Conquer 3	Westwood
3	4	10,6%	Outcast	Infogrames
4	6	5,8%	Dungeon Keeper 2	Electronic Arts
5	3	5,7%	StarCraft: Brood War	Blizzard
6	5	3,8%	Anno 1602	Sunflowers
7	(neu)	2,9%	Midtown Madness	Microsoft
8	(neu)	2,8%	Railroad Tycoon 2	Poptop Software
9	7	2,0%	Jagged Alliance 2	TopWare
10	(neu)	1,9%	Grand Theft Auto	Take 2





Top 10 Karstadt

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Command & Conquer 3	Westwood
2	(neu)	Might & Magic Special Edition	Ubi Soft
3	(neu)	Prince of Persia 3D	TLC
4	(neu)	System Shock 2	Electronic Arts
5	(neu)	Bundesliga Stars 2000	Electronic Arts
6	(neu)	Drakan	Psygnosis
7	4	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
8	1	Need For Speed 4	Electronic Arts
9	3	Die Siedler 3	Blue Byte
10	5	Star Wars Episode 1	THQ



Top 10 USA

Quelle: MCV USA

Rang	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(neu)	Command & Conquer: Tiberian Sun	Westwood
2	(neu)	Madden NFL 2000	Electronic Arts
3	2	Rainbow Six Gold	Red Storm
4	1	Rollercoaster Tycoon	MicroProse
5	5	Cabela's Big Game Hunter 2	Head Games
6	(neu)	Hunting Expedition Pack	WizardWorks
7	(neu)	Indiziertes Spiel	Sierra
8	6	Need For Speed 3	Electronic Arts
9	8	Sim City 3000	Maxis
10	(neu)	Frogger	Hasbro Interactive

Top 10 Most Wanted

Rang	Vormonat	Anteil	Titel
1	3	20,2%	Age of Empires 2
2	4	17,2%	Black & White
3	2	13,0%	Diablo 2
4	8	7,1%	Quake 3 Arena
5	5	6,1%	Grand Theft Auto 2
6	7	5,1%	Half-Life: Team Fortress 2
7	(neu)	4,0%	Anstoss 3
8	(neu)	2,0%	Theme Park World
9	(neu)	1,2%	Vampire: The Masquerade
10	(neu)	1,0%	Final Fantasy 8

Die PC-ACTION-Spiele-Referenzen (in alphabetischer Reihenfolge)

Action

Conflict: Freespace	Volition
Dark Projekt: Der Meisterdieb	Looking Glass
Drakan: Orden der Flamme	Psygnosis
Half-Life (deutsch)	Valve
Unreal	Epic Games
X-Wing Alliance	LucasArts

Adventure

Blade Runner	Westwood
Grim Fandango	LucasArts
King's Quest 8	Sierra Studios
Little Big Adventure 2	Adeline
Outcast	Infogrames
The Curse Of Monkey Island	LucasArts

Simulation

Apache Havoc	Empire
European Air War	MicroProse
Falcon 4.0	MicroProse
F-15	Electronic Arts
F-22 Air Dominance Fighter	Empire
Red Baron II 3D	Sierra

Sport

FIFA 99	Electronic Arts
Frankreich 98	Electronic Arts
Links LS 1999	Access Software
NBA Live 99	Electronic Arts
NHL 2000	Electronic Arts
Triple Play 99	Electronic Arts

Strategie

Age of Empires 2	Microsoft
Alpha Centauri	Electronic Arts
Earth 2150	TopWare
Homeworld	Havas Interactive
Jagged Alliance 2	TopWare
StarCraft	Blizzard Entertainment

Rennspiel

F1 Racing Simulation 2	Ubi Soft
Motocross Madness	Microsoft
Need For Speed 4	Electronic Arts
Nice 2	Magic Bytes
Superbikes World Championship	Electronic Arts
TOCA 2 Touring Cars	Codemasters

Rollenspiel

Baldur's Gate	Interplay
Darkstone	Delphine Software
Diablo	Blizzard Entertainment
Everquest	Sony
Might And Magic 6	3DO
System Shock 2	Looking Glass

WiSim

Anno 1602	Sunflowers
Anstoss 2	Ascaron
Die Siedler 3	Blue Byte
Kurt	Heart-Line
Rollercoaster Tycoon	MicroProse
Sim City 3000	Maxis

Hit-Countdown

Action			
Aqua	Actionspiel	Massive Developments	4. Quartal '99
Battlezone 2	Action-Strategie	Activision	4. Quartal '99
Croc 2	Jump&Run	Electronic Arts	4. Quartal '99
Daikatana	Ego-Shooter	Eidos	November '99
Decay	Ego-Shooter	Insomnia Soft	4. Quartal '99
Freelancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal 2000
Giants	Actionspiel	Interplay	Oktober '99
Grand Theft Auto 2	Arcade	Take 2	Oktober '99
Half-Life Opposing Force	Ego-Shooter	Havas Interactive	November '99
Heavy Metal: F.A.K.K. 2	Actionspiel	Ritual Ent./GOD	April 2000
Loose Cannon	Actionspiel	Digital Anvil	2. Quartal 2000
Max Payne	Actionspiel	Take 2	2. Quartal 2000
MDK 2	Actionspiel	Interplay	4. Quartal '99
Messiah	Actionspiel	Interplay	4. Quartal '99
Obi-Wan	Ego-Shooter	LucasArts	1. Quartal 2000
Quake 3 Arena	Ego-Shooter	Activision	4. Quartal '99
Rayman 2	Jump&Run	Ubi Soft	Oktober '99
Star Trek Voyager	Ego-Shooter	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek: Klingon Academy	Weltraum-Shooter	Interplay	Oktober '99
Starlancer	Weltraum-Shooter	Microsoft	4. Quartal '99
Team Fortress 2	Ego-Shooter	Havas Interactive	Januar 2000
The Wheel of Time	Action-Strategie	GT Interactive	Dezember '99
X-COM Alliance	Ego-Shooter	Hasbro Interactive	3. Quartal 2000
Adventure			
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames	2. Quartal 2000
Arcatera	Action-Adventure	Ubi Soft	Dezember '99
Beneath	Action-Adventure	Activision	2. Quartal 2000
Blade	Action-Adventure	Gremlin	November '99
Dark Project 2	Action-Adventure	Eidos	n.n.b.
Deus Ex	Action-Adventure	Eidos	1. Quartal 2000
Gabriel Knight 3	Action-Adventure	Havas Interactive	November '99
Galleon	Action-Adventure	Interplay	4. Quartal '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	THQ	November '99
Interstate '82	Action-Adventure	Activision	4. Quartal '99
Nocturne	Action-Adventure	Take 2	November '99
Omikron	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal '99
Simon the Sorcerer 3	Adventure	Hasbro Interactive	Oktober '99
Star Trek Insurrection	Action-Adventure	Activision	4. Quartal '99
Technomage	Action-Adventure	Sunflowers	1. Quartal 2000
The Real Neverending Story	Action-Adventure	Discreet Monsters	Dezember '99
Tonic Trouble	Action-Adventure	Ubi Soft	Oktober '99
Urban Chaos	Action-Adventure	Eidos	4. Quartal '99
Rennspiel			
Grand Prix 3	Rennspiel	MicroProse	2. Quartal 2000
Rally 99	Rennspiel	Ubi Soft	Oktober '99
Rollcage Extreme	Rennspiel	GT Interactive	2. Quartal 2000
Spirit of Speed	Rennspiel	Hasbro Interactive	Oktober '99
Rollenspiel			
Anachronox	Action-Rollenspiel	Eidos	4. Quartal '99
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Havas Interactive	Dezember '99
Final Fantasy 8	Rollenspiel	Squaresoft	4. Quartal '99
Gothic	3D-Action-Rollenspiel	Egmont	Januar 2000
Septerra Core	Action-Rollenspiel	Valkyrie	2. Quartal 2000
Swords & Sorcery	Rollenspiel	Westwood	4. Quartal '99
Ultima: Ascension	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal '99
Vampire	Action-Rollenspiel	Activision	1. Quartal 2000
Wizardry 8	Rollenspiel	Sir-Tech	n.n.b.
Simulation			
B17 Flying Fortress 2	Historisch	Hasbro Interactive	November '99
Comanche 4	Hubschrauber	Electronic Arts	4. Quartal '99
Eurofighter 2000 V 3	Modern	DID	4. Quartal '99
Gunship 3	Hubschrauber	Hasbro Interactive	1. Quartal 2000
USAF	Modern	Electronic Arts	4. Quartal '99
Sport			
Box Champions 2000	Boxen	Electronic Arts	1. Quartal 2000
FIFA 2000	Fußball	Electronic Arts	November '99
NBA Live 2000	Basketball	Electronic Arts	4. Quartal '99
Prinz Naseem Boxing	Boxen	Codemasters	4. Quartal '99
Strategie			
Age of Wonders	Rundenstrategie	Epic/GOD	November '99
Black & White	Echtzeitstrategie	Electronic Arts	Dezember '99
Catan: Die Insel	Aufbaustrategie	Ravensburger Interact.	4. Quartal '99
Dark Reign 2	Actionstrategie	Activision	1. Quartal 2000
Evolva	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal '99
Force Commander	Echtzeitstrategie	LucasArts	Oktober '99
Pharao	Aufbaustrategie	Havas Interactive	November '99
Star Trek Armada	Echtzeitstrategie	Activision	2. Quartal 2000
Star Trek New Worlds	Echtzeitstrategie	Interplay	4. Quartal '99
Wirtschaftssimulation			
Anstoss 3	WiSim	Ascaron	November '99
Industriegigant 2	WiSim	Infogrames	1. Quartal 2000
Theme Park World	WiSim	Electronic Arts	4. Quartal '99
The Sims	WiSim	Electronic Arts	1. Quartal 2000
Verkehrsgigant	WiSim	Infogrames	November '99

Hotlines

- Acclaim www.acclaim.de
0 89-32 94 06 00 Mo, Mi, Do 14^{00}–19^{00}

- Activision www.activision.de
0 18 05-22 51 55 Mo-So 16^{00}–18^{00} (nicht an Feiertagen)
01 90-51 00 55 (Spieletips)

- Art Department www.artdepartment.de
02 34-9 32 05 50 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Ascaron www.ascaron.de
0 52 41-96 66 90 Mo-Fr 14^{00}–17^{00}
0 52 41-9 39 30 (Mailbox)

- Attic www.attic.de
0 74 31-5 43 05 Mo-Fr 10^{00}–12^{00}, 13^{00}–18^{00}

- Blue Byte www.bluebyte.de
02 08-4 50 29 29 Mo-Do 15^{00}–19^{00}, Fr 15^{30}–19^{30}

- Capstone www.capstone.de
0 40-39 11 13 Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Cryo Interactive
0 52 41-95 35 39 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}, Sa, So 14^{00}–16^{00}

- Disney Interactive www.disney.de/DisneyInteractive
0 69-66 56 85 55 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}, Sa 14^{00}–19^{00}

- Egmont Interactive www.egmont.de
0 18 05-25 83 83 Mo-Do 18^{00}–20^{00}

- Eidos Interactive www.eidos.de
0 18 05-22 31 24 Mo-Fr 11^{00}–13^{00}, 14^{00}–18^{00}
01 90-51 00 51 (Spieletips)

- Electronic Arts www.electronicarts.com
01 90-57 23 33 Mo-Fr 9^{30}-17^{30}
01 90-90 00 30 (Spieletips, 24 Stunden täglich)

- Empire www.kochmedia.com
0 89- 85 79 51 38 Mo-Fr 9^{00}–13^{00} Uhr

- Greenwood Entertainment www.greenwood.de
02 34-9 64 50 50 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- GT Interactive www.gtinteractive.com
01 805-25 43 91 Mo-So 15^{00}–20^{00} (nicht an Feiertagen)

- Hasbro Interactive www.hasbro-interactive.de
0 18 05-42 72 76 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Havas Interactive www.havasinteractive.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}–19^{00}
0 61 03-99 40 41 (Mailbox)

- Ikarion Software www.ikarion.de
02 41-470 15 20 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Infogrames www.infogrames.de
0190-51 05 50 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Innonics www.innonics.de
05 11-33 61 37 90 Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Interactive Magic www.imagicgames.de
01805 - 22 11 26 Mo-Fr 17^{00}–20^{00}, Sa u. So 14^{00}–17^{00}

- Konami www.konami.com
069-95 08 12 88 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Magic Bytes www.magic-bytes.de
0 52 41-95 33 33 Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- Mattel www.mattelmedia.com
0 69-95 30 73 80 Mo-Fr 9^{00}–21^{00}

- Max Design
00 43-3 68 72 41 47 Mo-Fr 15^{00}-18^{00}

- MicroProse www.microprose.de
0 18 05-25 25 65 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Microsoft www.microsoft.com/germany/support
01 80-5 67 22 55 Mo-Fr 8^{00}–18^{00}

- Mindscape www.mindscape.com
02 08-99 24 114 Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- Navigo www.navigo.de
0 89-32 47 31 51 Mo-Fr 13^{00}–18^{00}

- NEO www.neo.at
00 43-16 07 40 80 Mo-Fr 15^{00}–18^{00}

- Nintendo www.nintendo.de
01 30-58 06 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Psygnosis www.psygnosis.com
018 05-21 44 33 Mo-Fr 15^{00}–20^{00}

- Ravensburger Interactive www.ravensburger.de
07 51-86 19 44 Mo-Do 16^{00}–19^{00}

- Sega www.sega.de
0 40-2 27 09 61 Mo-Fr 10^{00}–18^{00}

- Sierra www.sierra.de
0 61 03-99 40 40 Mo-Fr 9^{00}–19^{00}

- Software 2000 www.software2000.de
01 90-57 20 00 Mo-Do 14^{00}–19^{00}, Fr 10^{00}–14^{00}

- Sony Computer Entertainment www.sonyinteractive.com
01 90-57 85 78 Mo-Fr 10^{00}–20^{00}

- Sunflowers www.sunflowers.de
01 90- 51 05 50 Mo-Fr 11^{00}–19^{00}

- Take 2 Interactive www.take2.de
01 80-5 21 75 16 Mo-Fr 10^{00}–20^{00}
01 90-87 32 68 36 Mo-Fr 8^{00}-24^{00} (Spieletips)

- THQ/Softgold www.thq.de
0 21 31-60 73 33 Mo, Mi, Fr 15^{00}–18^{00}

- TLC Tewi www.learningco.com
0 89- 61 30 92 35 Mo-Fr 14^{00}–19^{00}

- TopWare www.topware.de
06 21-48 28 66 33 Mo-Fr 14^{00}–18^{00}

- Ubi Soft www.ubisoft.de
02 11-3 38 00 30 Werktags 9^{00}–16^{00}

- Virgin www.virgininteractive.de
0 40-89 70 33 33 Mo-Do 15^{00}–20^{00}

Wir weisen darauf hin, daß bei Telefonnummern, die mit 0180 oder 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

Sprechstunde

YE-Mail für Dich

„Sie haben Post." Hurra, denke ich, jetzt ist es wieder passiert. Wieder eine Nachricht, die mich so interessiert wie die Hitparade der Volksmutanten. E-Mail-Accounts gehören zu den größten Geißeln der Menschheit und liegen in der Rangliste gleich hinter dem blöd brabbelnden Furby und dem sprachbehinderten Teletubby. Alles hat damit begonnen, daß ich eines unschönen Tages eine Nachricht erhielt: „Hallo liebe Mitglieder meines Adreßbuches! Hiermit möchte ich Euch allen mitteilen, daß es mich gibt. Mein Name ist [pieeep] [pieeep], ich wohne in [pieeep] und biete Euch hier einen reichhaltigen Schatz an E-Mail-Adressen, Woher ich die alle habe, weiß ich gar nicht, aber vielleicht wißt Ihr es ja." Nö, weiß ich nicht, Spinner, denk' ich mir. Interessiert mich auch nicht, sag' ich mir und vergesse den Spaßvogel. Nur: Wie schön, daß ich ab diesem Zeitpunkt täglich Mails von den schätzungsweise 3,746 Milliarden anderen Typen kriegte, die sich in [pieeep]s Adreßbuch eingenistet hatten. Jaja, so eine unfreiwillige Konferenzschaltung von Internetbenutzern ist eine tolle Sache. SPAM nennt sich das, glaub' ich. Immerhin erfahre ich nun von wildfremden Menschen allerlei private Dinge. Wenn sie zum Beispiel über ihre Erfahrungen beim Nasenbohren berichten. Und prima Schimpfworte habe ich auch gelernt. Warum ich Ihnen das erzähle? Ich wollte alle Verfasser der Mails nur noch mal öffentlich nahelegen, mich aus ihrem Adreßbuch zu löschen. Ich weiß, hilft nur vielleicht. Aber ich wollte Sie außerdem nur warnen, falls Ihnen Ähnliches passiert: Ruhig bleiben, ignorieren. Aufregung ist ohnehin schlecht fürs Herz. Ich wünsche Ihnen noch ein schönes Leben.

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

C&C: Schlußworte

[…] Das erste, was ich gelesen habe, war der C&C-3-Test. Als ich die Prozentwertung sah, dachte ich: 86 Prozent gehen schon in Ordnung. Doch als ich sehen mußte, wie das Spiel im Vergleich abschneidet, war ich erst mal sprachlos. Sowohl StarCraft als auch Age of Empires stehen besser da als C&C 3. Spiele, die mehr als ein beziehungsweise zwei Jahre alt sind. Keines der beiden Spiele erreicht […] die grafische Qualität oder die Atmosphäre dieses Spiels. Vor allem bei Age of Empires kommt mir das extrem seltsam vor, da das Spiel, nicht nur meiner Meinung nach, absolut keine Atmosphäre und auch keine Langzeitmotivation schafft! Außerdem kenne ich niemanden, der AoE gespielt hat, geschweige denn immer noch spielt. Langsam kommt in meinem Bekanntenkreis und auch bei mir immer mehr die Vermutung auf, daß ihr ordentlich geschmiert werdet, von Entwicklern wie zum Beispiel Microsoft. […]

Thomas Gründer per E-Mail

[…] Ich glaube, Ihr habt C&C 3 nur PC Action Gold und 86 Prozent gegeben, weil C&C auf der Packung steht. Wäre es ein anderes Spiel gewesen, hätte es keinen Award und nur 80 Prozent bekommen. Ist ein bißchen Wahrheit dran, oder? […]

Simon Schütz per E-Mail

Wunderbar, keiner war mit unserer Wertung von *C&C 3* zufrieden. Nein, dies ist jetzt kein Anfall von Sarkasmus, sondern ernst gemeint. Weil die zahlreichen Zuschriften beweisen, daß wir richtig lagen. Es gab fast ausschließlich Extremmeinungen: Die einen rügten uns, daß wir zu hoch gewertet hätten. Die anderen meinen, daß 86 Prozent zu wenig seien. Wir befinden uns also in der Mitte – auch wenn man die Wertungen anderer Publikationen einbezieht. Ideal! Die haltlosen Vorwürfe, was Bestechung betrifft, fand ich besonders unterhaltsam. Während Thomas Gründer vermutet, wir seien von Microsoft geschmiert worden, meinte ein anonymer Schreiber, Westwood habe uns mit Geld gefügig gemacht. Mensch, Mädels, bleibt auf dem Teppich! *Tiberian Sun* macht Spaß, hat aber bei einigen die hochgesetzten Erwartungen nicht erfüllt und schafft es nicht, *StarCraft* und *Age of Empires* auszubooten. Jeder, der objektiv bleibt, konnte dies anhand unseres Tests und sogar bereits anhand der Vorschau in der vorherigen Ausgabe nachvollziehen und sich entscheiden, ob's für ihn geeignet ist oder nicht. Bleibt noch anzumerken, daß das Thema *Command & Conquer* auf diesen Seiten jetzt ausreichend diskutiert sein dürfte (ja, das war eben ein wild mit dem Zaun winkender Leserbriefonkel, der in der Ausgabe 12/99 gerne mal wieder über andere lebenswichtige Dinge wie genopptes Toilettenpapier oder Häkelkurse der Volkshochschule palavern würde).

Einwanderungsstop

Gegrüßet sei das Oberhaupt der federführenden Redaktion. Auf Knien bettelnd, wende ich mein unwürdiges Haupt auf zur Krone der Schöpfung. Zu Euch! Mich dünkt, Euer anfänglich gottgleiches Triumvirat der gebildeten Schreiber ist im Laufe der omnipräsenten Zeit zu einem großen Rat der Acht angewachsen. Oh, welch Schwierigkeit, sich da noch auszusuchen, wem ich meine Seele verkaufen kann. […] Ich kann doch nicht acht Königen gleichzeitig die Füße küssen und auf ihre Gnade hoffen.

[Weitere Ausführungen brutal gekürzt, wegen der Häufung von seltsamen Fremdwörtern wie pantheistisch, Contradictio in adjecto, defaitistisch, Trichotilomane, Petition und maliziös]

Magnus Schmitz, Püttlingen

Zunächst möchte ich allen potentiellen Leserbriefschreibern anhand dieses Beispiels klarmachen, daß die Chancen auf eine Veröffentlichung künftig direkt proportional mit der Zahl der verwendeten Fachbegriffe sinkt. Ich lebe zwar nach dem Motto „Man muß nicht alles wissen, sondern nur wissen, wo man nachschauen muß", habe aber keine Lust, mein geliehenes Fremdwörterlexikon beim Dauerblättern vollzubluten. Kurz: Ihr könnt mir mit Anglizismen oder anderen Killern der deutschen Language nicht imprägnieren. Natürlich hat der obige Brief auch einen ernsten Hintergrund. In den vergangenen Wochen bekam ich zahlreiche Zuschriften, die einen Einwanderungsstop für unsere Redaktion forderten. Man könne sich mit so vielen Schreiberlingen nicht identifizieren, hieß es. Leider ist es aber Tatsache, daß immer mehr Aufgaben auf den einzelnen Redakteur zukommen, beispielsweise bedingt durch unseren Online-Auftritt (http://www.incitemag.de). Außerdem können wir uns einzelnen Spielen beim Test noch intensiver widmen und kriegen sogar hin und wieder Urlaub (ups, ich habe das U-Wort verwendet, 'tschuldigung, Chef). Ferner geht es uns nicht in erster Linie darum, daß Ihr Euch mit uns identifiziert, sondern daß Ihr eine Kaufempfehlung und aktuelle Infoquelle an die Hand bekommt. Und: Beschweren wir

Frauen gehören an den Computer

[...] Da ich nicht möchte, daß Ihre Suche nach den ein oder zwei computerspielenden Frauen erfolglos endet, oute ich mich hiermit als solche. Ich habe zwei Söhne (neun und zehn) und finde, daß gerade Mütter sich mehr mit diesem Thema beschäftigen sollten. [...] Ich finde, daß man seiner Verantwortung nicht gerecht wird, wenn man die ganze Sache den Kindern einfach so überläßt. Ich muß WISSEN, warum beispielsweise Dark Project (übrigens ein wirklich tolles Spiel) für einen Zehnjährigen nicht geeignet ist. Ich muß WISSEN, daß die BPjS eine überflüssige Einrichtung ist, weil sie mich daran hindert, zu WISSEN und mir MEINE Verantwortung für MEINE Kinder abnehmen will. [...] **Anne per E-Mail (Anschrift ist der Redaktion bekannt)**

PC ACTION Eben war ich noch gut gelaunt, dann kommst Du daher und erinnerst mich daran, daß wir wegen der derzeitigen Rechtslage nicht über indizierte Spiele berichten können. Jetzt bin ich deprimiert, und Du bist schuld. Nein, war nur ein Scherz! Aber aufregen tu' ich mich. Ja, wegen der BPjS dürfen bestimmte Spiele hierzulande nicht beworben werden. Das hat zur Folge, daß uns als Spielezeitschrift selbst wertfreie Nachrichten als Werbung ausgelegt werden und unser Magazin auf dem Index landen könnte, was wiederum eventuell den wirtschaftlichen Ruin bedeutet. Eben diese Beschneidung der Pressefreiheit macht es unmöglich, über das Thema zu berichten und weniger informierte Eltern aufzuklären. Ich gebe Dir auch sonst uneingeschränkt recht. Eine zockende Mama, was will man mehr? Äh ... würdest Du mich adoptieren?

[...] Dennoch spreche ich kaum nur für mich, wenn ich nicht wie die „Powerfrau" aus dem Leserbrief in der letzten Ausgabe bereit bin, mich dem Männerspielemarkt anzupassen. Wer neue Käuferschichten für Vollpreisprodukte und Spielezeitschriften erschließen will, muß uns schon entgegenkommen. Alles was ich will, sind Figuren mit Charakteren und Gefühlen, die sich in einem vielschichtigen Spannungsfeld wie Gefahr-Erotik-Tod (à la Basic Instinct) bewegen. Das kann statt mit Psychologie wie in Tender Loving Care auch mit Mystik gewürzt sein wie bei Gabriel Knight. [...]

Sylvia Haag per E-Mail

PC ACTION Dein Ansatz von der Entwicklung der Charaktere ist richtig. Das Blöde an vielen Computerspielen ist, daß die Titel hin und wieder zwar entsprechende Ansätze haben, die Figuren aber nicht entsprechend handeln. Wenn Du aber darauf wartest, daß Spielehersteller speziell für Frauen produzieren, um neue Käuferschichten zu erschließen, kannst Du schon mal Essensvorräte für die nächsten zwei Jahrzehnte bereitlegen und Dir eine Wölfin warten. Aber vielleicht kommen die Typen auf den Trichter, daß kleine Liebesgeschichten innerhalb eines Abenteuers zur Glaubwürdigkeit beitragen und dies auch bei Männern Anklang findet. Okay, die beinharte Herrenwelt wird das nicht zugeben („Bäh, Gefühlsduselei!"). Aber bei McDoofs schmeckt's ja bekanntlich auch niemandem, und die Schnellimbißkette für Exil-Amis breitet sich in Deutschland trotzdem aus wie die Pest im Mittelalter.

[...] Vor allem wollte ich Dir und allen Frauen, die für die Ausgabe 10/99 Leserbriefe eingesandt haben, danken, da ihr für ungemein unterhaltsame Leserbriefseiten gesorgt habt! [...]

Tobias Weber per E-Mail

[...] Ich wollt' noch mal sagen, daß ich es nicht gut finde, wie Du die männlichen Leser behandelst. [...] Wenn Frauen in deiner Leserbrief-Ecke ihre Probleme loswerden (zum Beispiel in dem Brief „Erfahrungsbericht"), frag' ich mich, wie lange ich mir noch die PCAction hole [...]. Ich hoffe, Du machst weiter wie früher, und das war nur ein Ausrutscher! [...]

Tobias Osowski per E-Mail

Ich möchte hier meine Bewunderung und meinen Respekt gegenüber der Verfasserin des Leserbriefes „Erfahrungbericht" zum Ausdruck bringen. [...] Auch den anderen Schreiberinnen möchte ich für ihre meist offenen und konstruktiven Meinungen danken. Somit mein Motto: Frauen an den Computer!

Jörg Frohberg per E-Mail

PC ACTION Herrlich, jetzt muß ich mich als männerfeindlich verunglimpfen lassen. Hackt nur alle auf mir rum, dafür bin ich ja da. Hauptsache, Ihr seid glücklich. Da Jörg Frohberg ein schönes Schlußwort zum Thema gefunden hat, kann ich mir mein's schenken und ausnahmsweise, zum Ausgleich gewissermaßen, ein bißchen frauenfeindlich werden: Wenn schon die geniale Parole „Frauen gehören an den Herd!" nicht mehr gilt, schließe ich mich einfach Herrn Frohberg an: „Frauen gehören an den Computer!" Uschi? Kannst Du mal eben meine Leserbriefseiten tippen, die Tests zu *Driver* und *Revenant* hacken, das Beschwerdeschreiben ans Finanzamt fertig machen, mir den Nacken massieren und anschließend den anderen Schreibkram erledigen? Ich zieh' mir inzwischen das Feinripp-Unterhemd und die Schlabberjogginghose an, setz' mich vor den Fernseher und trinke drei bis zehn Bier. Danke, Uschi. Und mach die Tür zu, ich kann gar nicht mit ansehen, wie Du schuftest ..."

Redakteure an den Pranger

[...] Ich wußte noch gar nicht, daß Louis Armstrong (man beachte das „o" im Namen) auch mal auf dem Mond gelandet ist. Dachte immer, dieser ältere Herr wäre mit einer Jazz-Trompete und nicht mit einem Raumanzug berühmt geworden. Der Armstrong, den Du [Joachim Hesse, Anm. d. Red.] meinst, war im Gegensatz zu Louis weiß und dünn; wahrscheinlich also weder verwandt oder verschwägert mit NEIL Armstrong. Eben dieser landete am 20. Juni 1969 als erster Mensch auf dem Mond. [...]

Carsten Hösker per E-Mail

PC ACTION Als diese Berichtigung bei uns eintraf und öffentlich vorgetragen wurde, haben sieben Redakteure gelacht und einer nicht. Außerdem hat ein Textchef namens Michael Ploog, dem's ebenso nicht aufgefallen war, scheinbar völlig unbeteiligt in die Luft geguckt, ein mir unbekanntes Lied gepfiffen und ist leise auf die Toilette entschwunden. Hesse indes versuchte verzweifelt, sich rauszustammeln: „Ich habe doch Luis statt Louis geschrieben. Das ist falsch. Außerdem habe ich den Jazz-Trompeter mit dem Mondlander verwechselt. Das ist auch falsch. Es war also doppelt falsch und Minus mal Minus gibt doch Plus und deshalb war es doch quasi ein falscher Fehler und somit richtig, und ..." Ich möchte zur Entschuldigung vorbringen, daß unser Zottelriese in seiner Freizeit als Sänger einer Band namens „Abgehört" Telefonate fingiert (entgegen anderslautenden Gerüchten, wonach er nur die Triangel bedienen darf), selbst mal Blechtröte gespielt und manchmal zu viel Musik im Blut hat. Alles Zetern und Herumlamentieren hilft natürlich nichts. Unser Kollege durfte sich über Platz 1 in der Pranger-Wertung für diesen Monat freuen und mußte sich zur Strafe alle CDs von Folter-Trompeter Stefan Mross durch Hammer, Amboß und Steigbügel blasen lassen.

1. Zwar gibt es eine Rechtschreibreform, trotzdem heißt es nicht „Alle Gute kommt von oben"(S. 62, Überschrift zu B17 Flying Fortress 2), sondern „Alles Gute kommt von oben". 2. Welcher von den vielen Trotteln in Eurer Redaktion ist für die CD-ROM zuständig? Als ich nämlich das Flugzeug mit Cockpit (B747) für den Flight Simulator 98 ausprobieren wollte, bemerkte ich, daß das zip-File nur Screenshots und den Text, der auch im Heft war, enthielt. [...]

Raphael Thierjung per E-Mail

PC ACTION Oho, ein Doppeltiefschlag für unseren Neuzugang Gooding! Der Tippfehler, „Alle" statt „Alles" fällt allerdings wie immer unter Ordnungswidrigkeit und wird deshalb nicht durch den Vollstrecker und seinen Knecht bestraft. Der peinliche Fauxpas mit dem Cockpit, das wir in dieser Ausgabe nachliefern (zweifelnd-hoffender Blick auf Dirk), ist dagegen durchaus anprangerungswürdig. Da Herr Gooding Ersttäter ist, kommt er mit einer Bewährungsstrafe davon. Dasselbe gilt für Sauerteig, der im CD-Heftchen dreist behauptet hatte, man könne mit dem Editor der Earth 2150-Demo eigene Missionen erstellen. Und für Herbert Aichinger (danke, Fabian Woelk aus Gotha), der auf dem unteren Bild der Seite 43 die allgemeinen Menüfunktionen von Vampire rechts erkennen wollte, wobei sie doch in Wirklichkeit links sind. Die Kollegen mußten eine Folge der Reality-Soap Gesundheitsmagazin Praxis (Thema: Fußpilz) konsumieren. Schlimm genug eigentlich. Ferner bitten wir, weitere kleine Unstimmigkeiten mit der CD zu entschuldigen. Wir arbeiten dran.

[...] Redakteure an den Pranger! PCA 10/99, Seite 125, zum Kommentar von Harald Fränkel: Zu gern hätte ich gesehen, wie der gute Harald Fränkel, bevor er System Shock 2 ausprobiert hat [...], sich stundenlang abmühte, eine Flasche Sekt mit einem Korkenzieher zu öffnen. Er pult die Aluminiumfolie vom Hals der Flasche, dreht den Draht ab und stochert mit seinem Korkenzieher auf dem glatten Plastikkorken seiner Flasche „Aldi Spumante" herum. Wie viele schwerste Handverletzungen er sich hierbei wohl schon zugezogen haben mag? Als erfahrener Alkoholkonsument kann ich wirklich nur davon abraten, Sektflaschen mit einem Korkenzieher zu öffnen. [...]

Michael Harmuth per E-Mail

PC ACTION Weil mich in diesem Fall mein Buch „1001 Ausreden für Spieleredakteure" im Stich gelassen hat, muß ich bei der Wahrheit bleiben. Ja, meine Metapher im Kommentar zu System Shock 2 war aus Sicht des Durchschnittsbürgers schief. Andererseits: Was ist verkehrt daran, eine Sektflasche mit dem Korkenzieher zu öffnen? Ich als Kulturbanause, Hobby-Bauer und Barbar mach' das halt manchmal so. Manchmal auch mit dem Buschmesser, selbst bei sündteurem Champagner. Wenn ich nicht vorher den ganzen Flaschenhals an der Tischkante weggeprügelt habe, natürlich. Insofern hielt ich es für angemessen, zur Strafe nur eine Folge der Teletubbies anschauen zu müssen. Leute, ich sag' Euch: Es war grauenvoll. Da ist mein Tippfehler im Redaktionsspiegel der Ausgabe 10/99 (NHL 200 statt 2000) locker in der Strafe mit drin. Wer die vier quietschbunten Kuschelblödmöpse einmal erleben mußte, wie sie immer und immer wieder wie gehirnamputierte Eintagsfliegen quietschend um einen Tisch herumhoppeln, weil ein Stuhl mit Puddingpampe beschmiert ist, weiß, warum irgendwann ein Mensch in weiser Voraussicht das Wort „Horror" erfunden hat.

uns etwa, daß wir mehr als acht Leser haben? Ich kann mir Eure Namen auch nicht alle merken. Heule ich deshalb rum?

Überbiß

[...] Mööönsch, jetzt hattet ihr drei Monate lang anständige Cover, und schon fängt's wieder wie früher an: Das Vampgirl übertrifft sogar die Diablo-Tussi an Peinlichkeit! Dagegen waren Rynn, Seven of Nine (auch wenn ich nicht sicher bin, ob's die echte war) und Kane eine echte Wohltat! [...] Bleibt doch bei weniger übertriebenen Fratzen und schlichterem Make-up, dann wirken Eure Models gleich natürlicher. Daß sie trotzdem originell sein können, beweist die zauberhafte Rynn in ihrem Lederkostüm. [...]

Timon Krause per E-Mail

PC ACTION Weil meine persönliche Meinung keine Sau interessiert und ich nicht entlassen werden möchte, antworte ich jetzt keinesfalls, daß mir das jüngste Cover auch nicht gefallen hat. Ich habe also an dieser Stelle nicht geschrieben, daß die Dame meines Erachtens aussieht wie eine Erzieherin beim Zwergerlfasching des Kindergarten St. Nikolaus in Tuntenhausen am Chiemsee und komme vielmehr – wie

von vielen ernsten Zeitgenossen immer wieder gefordert – ohne große Umschweife und ohne dummes Gelaber zu den Tatsachen: 1. Wir haben wegen Frau Überbiß auch sehr viel positive Resonanz bekommen, was einmal mehr beweist, daß Geschmäcker verschieden sind. 2. Den Wunsch nach einem schlichteren Make-up bei Cover-Models allgemein unterstütze ich hiermit. Wie Du bereits erkannt hast, haben wir uns gebessert. Und bei der Dame des vorliegenden Heftes ist die Schminke vom Gesicht nach unten gerutscht. Im Fall einer Blutsaugerin ist Natürlichkeit allerdings gar nicht möglich. Vampire haben die lästige Angewohnheit, ziemlich tot zu sein. Weil sie, genau genommen, völlig tot sind und nur aufgrund eines physikalisch nicht erklärbaren Zustands durch die Gegend tappen oder flattern, können sie auch nicht natürlich wirken. Was bleibt Gattin Spitzbeißerli übrig, als ihre bleiche Haut mit Wangenrot, Lidschatten und anderen Hautfoltermittelchen zu beschmieren, um nicht aufzufallen? Wo sie doch ohnehin so madig riecht und nur schwer einen lebendigen Mann abkriegt? Ich glaube, ich höre hier besser auf.

Heiß auf Mods

[...] In Ausgabe 10/99 habt Ihr für Half-Life den Mod Counter-strike auf die CD gepackt. Dafür bin ich und bestimmt auch viele andere Zocker sehr dankbar. In Ausgabe 8/99 schreibt Ihr von anderen Mods (Action Half-Life, USS Darkstar, Jailbreak, usw.), genauso wie in der Ausgabe 9/99. Ihr schreibt weiter, daß man diese im Internet kostenlos downloaden kann. So, und nun mein Problem: Ich habe leider nicht die geringste Möglichkeit, ins Internet zu kommen und mir diese Leckerbissen runterzuladen. Könntet Ihr diese Sachen nicht auf Eure nächste CD packen? [...]

Daniel Karasek, Freiberg

PC ACTION Wenn's nach uns ginge, würden wir jeden Leserwunsch erfüllen und Gold, Weihrauch, Myrrhe und von mir aus auch frisch gepreßten Orangensaft oder den aktuellen Star-Wars-Film inklusive Cola und Popcorn auf den Silberling packen. Leider ist das nicht so einfach. Für Mods benötigen wir als Fachverlag wie bei anderer Software jeweils eine Genehmigung vom Autor oder Copyright-Inhaber. Im Fall von USS Darkstar gab es beispielsweise keine Chance, weil ein böses US-Magazin die Exklusivrechte für Cover-CDs hat. Wir bemühen uns aber: Team Fortress Classic und Counterstrike wurden bereits von uns verwurstet. Diesmal befinden sich ein Bot und mehrere neue Karten zu Half-Life auf der CD. Damit bieten wir also auch Einzelspielern ein nettes Extra, was hoffentlich die wenigen Kritiker unseres Spielerforums aufhorchen läßt, die behaupten, die Rubrik sei einzig und allein für Multiplayercracks interessant. Kleine Frage am Rande, Daniel: Du bist doch nicht etwa verwandt, verschwägert oder verbrüdert mit Helmut Karasek, dem hierzulande nach Marcel „Spuck“ Reich-Ranicki vielleicht bekanntesten Literaturkritiker? Falls ja, gib ihm bloß nicht dieses Heft zur Rezension, wir würden nämlich nur ungern unserer Illusion beraubt werden, der deutschen Sprache einigermaßen mächtig zu sein.

Leistungsabfall

Kannst Du mir mal verraten, was der neue Leistungsprüfstand soll? Meint Ihr wirklich, jeder hätte schon einen PII 300 und jeder hätte eine bessere Grafikkarte als Voodoo2 & Co.? ICH nicht. Also bitte: Ein paar Prozessoren und Grafikchips mehr, ja? Danke. [...]

Axel Habermaier per E-Mail

PC ACTION Es mögen Dir und einigen anderen Lesern vor Trauer die Herzen bluten, aber ein PII 300 ist heutzutage fast Standard. Spätestens Weihnachten wirst Du feststellen, daß Du für Deinen treuen Wegbegleiter die Rente beantragen kannst. Das mag etwas überzogen sein, aber letztendlich haben uns Umfragen gezeigt, daß der Hardware-Horror seinen Siegeszug durch die Wohnzimmer unseres schönen Landes fortgesetzt hat. Deshalb mußten wir diesen Schritt wagen. Weil dies natürlich bei manchen Lesern trotzdem auf Kritik stieß, bieten wir einen Kompromiß: Wir wollen im Prüfstand textlich auf schwächere Rechenknechte eingehen, wenn es sinnvoll is' – zum Beispiel bei Strategiespielen, die bekanntlich nicht so performancegeil sind. Wer sich also diese Infos, die Mindestvoraussetzungen, die Angabe „Sinnvoll“ und unseren Prüfstand anschaut, sollte in etwa darauf schließen können, ob sein PII 233 oder PII 266 als Quell der Freude taugt.

Spaßbremse

[...] Ihr betont doch immer, daß bei der Wertung größtenteils der Spielspaß einfließt. Dann verstehe ich nicht, wie beispielsweise Die Siedler 3 – Das Geheimnis der Amazonen eine so hohe Wertung erhalten konnte. In Eurem Redaktionsspiegel finden nur zwei Redakteure dieses Spiel gut, der Rest sch...lechter. [...]

Florian Mackenberg, Recklinghausen

PC ACTION Dummerweise werfen einige Leser immer wieder etwas durcheinander, wenn es um Wertungen und Angaben im Redaktionsspiegel geht. Also: Die Spielspaßwertung soll ein möglichst objektiver Wert sein. Ich als Action- und Sportfreund darf im Redaktionsspiegel durchaus laut sagen, daß ich *Die Siedler* langweilig finde. Objektiv betrachtet muß ich aber zugeben, daß es trotz allem ein gutes Spiel ist. Alles klar? Im Fall von *Panzer General 4* allerdings ist Layouter Hansgeorg Hafner (Pranger! Pranger! Pranger!) ein Fehler passiert. Alex findet das Strategical keinesfalls zum ☠✵⚡, sondern gut. Deshalb liefern wir die „persönliche Wertung“nach: ■■■■

Briefkasten

Es gibt spezielle Themen, die Sie bewegen? Sie haben Anregungen oder Kritik? Schreiben Sie uns! Jede Zuschrift ist willkommen. Bitte fassen Sie sich aber kurz. Im Zweifelsfall erlauben wir es uns, Briefe zu kürzen oder gegebenenfalls in Auszügen zu veröffentlichen – der Platz auf den Leserbriefseiten ist nicht unbegrenzt. Leider ist es uns aus Zeitgründen auch nicht möglich, jede Zuschrift persönlich zu beantworten. Unsere Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roonstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht‘s natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbriefe@pcaction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

Ich mein' ja nur

Verspielte Hardware

Nostalgiker werden sich noch mit einem verklärten Blick daran erinnern, wie Strike Commander anno 1993 der heißgeliebten CPU den Gnadenstoß versetzt hat. Firmen wie Origin haben es in der Vergangenheit meisterhaft verstanden, den letztendlichen Grund zur Rechneraufrüstung zu liefern. Doch seit 3D-Beschleunigerkarten hoffähig sind, hat sich das Blatt gewendet. Nun haben nicht mehr die Spiele die Rolle des Taktgebers, sondern die Hardware. Während neue Grafikchips im 6-Monats-Rhythmus das Licht der Welt erblicken, kann man bei gut programmierten Spielen die dreifache Zeit ansetzen. Die Folgen sind offensichtlich. Grafikchip XYZ besitzt eine neue 3D-Fähigkeit. Im günstigsten Fall sind sich alle Spieleprogrammierer einig, das Feature unterstützen zu wollen. Je nach Zeitpunkt des Programmierstarts besteht damit ein Lag von drei bis 15 Monaten zwischen Markteinführung des Chips und des Spiels. Darunter wird leider auch die neueste Grafik-Generation leiden. Wundern Sie sich also nicht, wenn die wegweisenden Funktionen Ihres neuen 3D-Beschleunigerschätzchens erst einmal brachliegen.

Thilo Bayer

G400 MAX

Grafikkarte **Matrox legt heißen OpenGL-Treiber vor**



Matrox scheint bei seiner G400-Chipserie nun auch die Kurve bei Spielen zu bekommen, die auf der OpenGL-Schnittstelle basieren (*Quake 3 Arena, Half-Life, Unreal*). Bisher hinkte der OpenGL-Treiber für die G400-Platinen hinter den Leistungen des Direct3D-Pendants her, so daß sich TNT2-Ultra-Karten insgesamt ausgeglichener präsentierten. Eine neue Treiberversion wird diesen Mißstand Anfang Oktober beheben. Wir konnten vorab einen Blick auf dessen Performance in *Quake 3 Arena* werfen und waren angesichts der gebotenen Spielegeschwindigkeit angenehm überrascht. Vor allem in niedrigen Auflösungen legte die G400 MAX mächtig zu (bis zu 40 Prozent) und ließ dabei eine TNT2-Ultra-Platine hinter sich. Die CPU-Zusammenarbeit ist jedoch eingeschränkt; der Treiber setzt für seine Wirksamkeit zwingend einen PIII oder Athlon voraus.

Info: Matrox, 089-614474-0 (www.matrox.com)

Darauf haben G400-Besitzer sehnsüchtig gewartet: Frameraten im Überfluß bei OpenGL-Spielen.

Operation X-Box

Konsole **Macht Microsoft eine eigene Spielekonsole?**

Sony PlayStation – kennen Sie. Nintendo 64 – kennen Sie. Sega Dreamcast – werden Sie kennenlernen. Aber Microsoft X-Box? Der Hersteller von Windows, Word & Co. – von jeher aufs PC-Geschäft eingeschossen – will offenbar in den Konsolenmarkt einsteigen. Ende Oktober wird ein Gremium rund um Bill Gates die Entscheidung fällen, ob die sogenannte „X-Box" tatsächlich produziert wird. Als CPU sind der Pentium III oder der Athlon im Gespräch, um die Grafik soll sich der GeForce 256 von Nvidia kümmern. Außerdem fest eingebaut: Modem und DVD-Laufwerk, Kostenpunkt angeblich rund 200 Dollar. Da das Gerät auf Windows CE basiert und DirectX problemlos integriert werden kann, sollen sich PC-Spiele portieren lassen. Wie das Branchenmagazin MCV erfahren haben will, soll das Gerät schon jetzt serienreif sein.

Info: Microsoft (www.microsoft.com)



C&C Renegade auf Konsole? Microsoft könnte es mit seiner X-Box möglich machen.

DirectX 7.0

3D-API **Schneller, weiter, höher.**

Rechtzeitig für die neue Generation der 3D-Geometriebeschleuniger hat Microsoft DirectX auf die Version 7.0 gebracht. Wertvollste Ergänzung ist die Unterstützung von in Hardware aufbereiteter Transformationen und Beleuchtung (T&L), wie sie GeForce und Savage 2000 bieten werden. Weiterhin wurde die Sound- und DirectMusic-Unterstützung erweitert und eine Standardisierung für die Verwendung von Stereo-Brillen berücksichtigt. Insgesamt zielt DirectX 7 darauf ab, eine vereinfachte Softwareentwicklung und Ausnutzung der neuesten 3D-Grafik- und Soundhardware zu ermöglichen. Programme, die direkt für DirectX 7 geschrieben sind, sollen bis zu 20 Prozent mehr Performance als auf dem Vorgänger 6.1 erbringen.

Info: Microsoft (www.microsoft.com/directx)

Spielespaß mit DirectX 7. Die UT-Demo ist das erste „Spiel", das nach der neuen DirectX-Version verlangt.

Maxi Gamer Cougar

Grafikkarte **Guillemot läßt zwei Berglöwen los**

Guillemot stellte am 28.9. zwei Versionen der neuen Cougar-Serie vor, die jeweils von Nvidias TNT2 M64 angetrieben werden. Dieser Chip bietet ausreichende Performance für Gelegenheitszocker und die vollen 3D-Features des TNT2. Beide Karten sind mit 32 MB Videospeicher bestückt. Die Video Edition mit S-Video und Composite Ein-/Ausgängen ist besonders für Videofans spannend. Sie bietet neben Genlock (Synchronisation von Video- und VGA-Signal) zur Betitelung in Echtzeit auch eine Nachbearbeitung mit bildgenauem Schnitt, Überblendungen, Effekten und Nachvertonung. Zum Preis von 349 Mark wird die Cougar Video Edition mit VideoStudio 3.0 SE von Ulead und Xing Software-DVD geliefert.

Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)

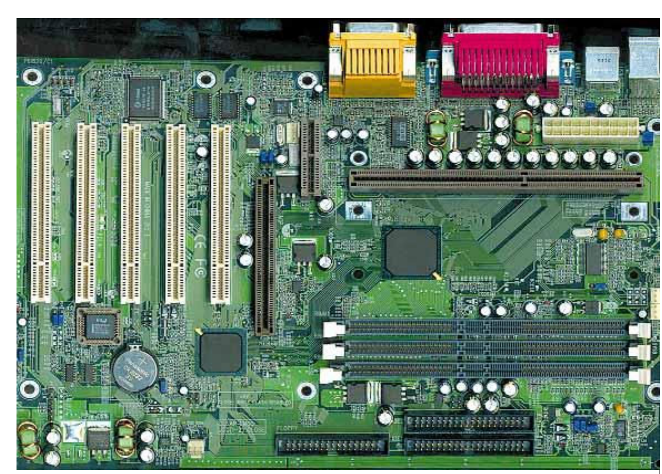
Die Cougar Video Editon: Papas Schneidetisch und Mamas Zockerboard in einer Packung.

Intel 820



Motherboard Von Speicherproblemen und anderen Sorgen

Aufgrund von Problemen mit RAMBUS-Speicher hat Intel den Start von i820 (Camino) auf unbestimmte Zeit zurückgestellt. Ein neues Erscheinungsdatum für den lange erwarteten Nachfolger des BX-Chipsatzes wird nach Lösung dieser Probleme bekanntgegeben; die Markteinführung wird Ende ´99 oder Anfang 2000 erwartet. Fristgerecht hingegen wurde der i810e-Chipsatz ausgeliefert. Er bietet unter anderem einen integrierten Grafikchip (Intel752), eine Speicheranbindung bis 100 MHz und eine CPU-Ansteuerung bis 133 MHz. Für High-End-Spieler mit größeren Grafik-Ambitionen dürfte dieser Motherboard-Chipsatz aber nicht in Frage kommen. Passend zum i810e wurden zum gleichen Datum zwei Pentium III (533 und 600 B) mit 133 MHz Systembus verfügbar. Sie verfügen wie die alten PIII-CPUs über 512 KByte L2-Cache mit halbem CPU-Takt.
Info: Intel (www.intel.com)



Wegen Krankheit abwesend bis voraussichtlich Ende des Jahres: Der Intel820-Chipsatz, besser bekannt unter dem Codenamen „Camino". Er sollte ursprünglich Ende September starten.

Rechner-CPUs	Systembus	Motherboard-Chipsätze
500/550/600 PIII	100 MHz	BX, i810(e), i820, Apollo Pro
533/600 B PIII	133 MHz	i810(e), i820, Apollo Pro 133

Hardware-Happen

/// Intels Camino glänzt auch im Oktober durch Abwesenheit. Da aber irgendjemand dem neuen Pentium III mit 133 MHz Systembus Gesellschaft leisten muß, bietet Tekram das P6PRO-A+ Motherboard an. Mit VIAs Apollo-Pro-133-Chipsatz verfügt das Slot-1-Board über wahlweise 66, 100 oder 133 MHz Systembus und 100 oder 133 MHz Speicherbus. Info: Tekram, www.tekram.com /// Creative Labs kündigt LiveWare 3.0 an. Besitzer der Soundblaster-Live!-Serie können sich auf eine neue Software für diese Karten freuen. Das kostenlose Update erlaubt u. a. das mp3-Kodieren mit Raumeffekten und die Anwendung von Environments auf gestreamten Sound aus dem Internet. Zusätzlich wird LAVA! für visuelle Effekte sorgen. Info: Creative Labs, www.sblive.com /// Die Folgen der Erdbebenwelle in Taiwan sind für den Hardwaremarkt noch nicht voll abzusehen. Zahlreiche Produkte werden verzögert oder verteuert auf den Markt kommen, darunter auch wieder Speicherbausteine. Info: Cnet, www.cnet.com /// In eigener Sache: Wenn Sie einige Seiten weiterblättern, werden Sie mit einem neuen Bewertungskasten konfrontiert. Durch die Angabe des Gesamturteils in Prozent wollen wir mehr Transparenz bei den Wertungen schaffen. In der Referenzliste werden ältere Wertungen entsprechend der neuen Regelung angepaßt.

Fortsetzung folgt

Wer hätte gedacht, daß noch vor Beginn des nächsten Jahrtausends eine erneute Grafik-Invasion stattfindet? Die neuen Grafikriesen heißen nach Voodoo3, TNT2 und G400 nun GeForce 256, Napalm und Savage2000. Wir haben die Schrecken aller Sparbücher vorab gegenübergestellt.

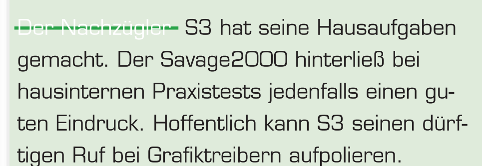
Unglaublich, aber wahr. Nvidia hat es tatsächlich geschafft, seine neue Chipgeneration rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft an die Kartenhersteller auszuliefern. Mitte Oktober werden die ersten Vertreter einer wahren Bretterflut in den Läden stehen und Hardcorespieler vor die Qual der Wahl stellen. Den nur wenige Monate alten Beschleunigerliebling gleich zum Alteisen bringen oder lieber doch auf Preissenkungen oder Alternativangebote von der Konkurrenz warten? Wir haben die 3D-Chips und Technologien von Nvidia, S3 und 3dfx einmal genauer beleuchtet. Die Frage ist, wie gut sich die Thronanwärter bei aktuellen Spielen schlagen und wann Titel erscheinen, die auf die besonderen Fähigkeiten der neuen Grafikgarde ausgerichtet sind. Damit bereiten wir Sie schonend auf die Vielzahl von Grafikkartentests vor, die in den nächsten Monaten anstehen werden.

Thilo Bayer

Trendcheck Grafik 2000

Der Pionier Nvidia setzt mit GeForce 256 eine hohe Meßlatte für die Konkurrenz. Bei aktuellen Spielen wird der Quantensprung zwar noch nicht einsetzen, aber die ersten Titel mit Hardware T&L stehen in den Startlöchern.





Der Nachzügler S3 hat seine Hausaufgaben gemacht. Der Savage2000 hinterließ bei hausinternen Praxistests jedenfalls einen guten Eindruck. Hoffentlich kann S3 seinen dürftigen Ruf bei Grafiktreibern aufpolieren.



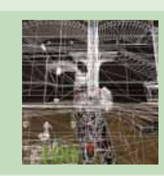
Der Unbekannte 3dfx hat bisher nur wenige Informationen über seinen neuen Chip ans Tageslicht gebracht. Ob Technologien wie T-Buffer oder die FXT1 den verspäteten Zeichenkünstler auf die Pole Position bringen, ist unklar. Klar dürfte sein, daß 3dfx mächtig an der MegaHertz-Schraube dreht.



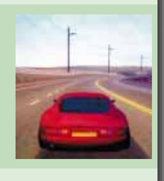
Neue dreidimensionale Spielewelten

Welche Neuerungen bieten die Grafikchips für das nächste Jahrtausend? In aller Kürze die wichtigsten Newcomer-Features.

Hardware T&L S3 und Nvidia springen auf den T&L-Zug. Nach ihrer Meinung sollen alle Geometrie- und Ausleuchtungsberechnungen auf der Grafikkarte und nicht mehr wie gewohnt, auf der CPU stattfinden.



T-Buffer Ein technologischer Alleingang von 3dfx, der den kommenden Voodoo-Generationen kinoähnliche Spezialeffekte spendiert. Dabei wird die darin enthaltene Kantenglättung spieleunabhängig Bilder aufpolieren.





Texturenkompression Alle Chips werden auf die Texturenkompression von DirectX setzen, 3dfx geht mit seiner FXT1-Technologie sogar einen Schritt weiter. Die Folge: Eine nie dagewesene Bildqualität bei Polygontapeten.



Cube Environment Mapping Nvidia läutet hiermit neue Dimensionen für die Darstellung von Umgebungsreflektionen ein. Bisher ist der GeForce 256 der einzige 3D-Chip, der dieses Feature hardwareseitig berechnen kann.



Geometrie-Genie

Nvidia hat die Katze aus dem Sack gelassen. GeForce 256 heißt das Wunderkind, das 3dfx & Co. das Fürchten lehren soll. Wir wollten es genau wissen und haben zwei GeForce-Karten als Previewkandidaten verpflichtet.



Chip-Evolution

Die technische Entwicklung der Grafikchips von Nvidia im Schnelldurchlauf.

Grafikchip	Riva TNT	Riva TNT2	Riva TNT2 Ultra	GeForce 256
Chiptakt	90 MHz	125 MHz	150 MHz	120 MHz
Pipeline	Zweifach	Zweifach	Zweifach	Vierfach
Pixelleist.	180 MPixel	250 MPixel	300 MPixel	480 MPixel
Engine	128 Bit	128 Bit	128 Bit	256 Bit
Speicher	16 MB	16/32 MB	32 MB	32/64 MB
RAM-Takt	110+ MHz	150+ MHz	183+ MHz	166+ MHz
RAMDAC	250 MHz	300 MHz	300 MHz	350 MHz
Polygone	6 Mill.	9 Mill.	9 Mill.	15 Mill.
T&L	nein	nein	nein	ja

Warum Nvidia seine neue Chip-Generation auf den mißverständlichen Namen „GeForce 256“ getauft hat, wird wohl für immer ein kleines Rätsel bleiben. Fakt ist, daß „Ge“ für „Geometry“ steht und nicht etwa für „Gravity“ (Schwerkraft). Außerdem bezieht sich der Zusatz „256“ auf die interne Busbreite des GeForce-Chips, die 256 Bit beträgt.

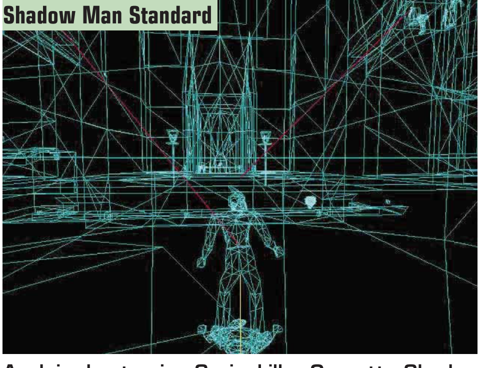
Total Annihilator

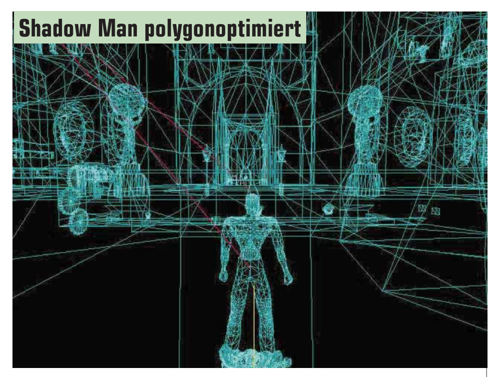
Elsa, Asus, Creative Labs und Guillemot sind die wichtigsten GeForce-Abnehmer, wobei Creative Labs wahrscheinlich als erster seine 3D Blaster Annihilator ausliefern kann. Schon in der dritten Oktoberwoche will der Multimedia-Gigant eine Kartenvorhut in den Handel bringen. Mit größeren Stückzahlen ist aber erst Ende des Monats zu rechnen. Die Eckdaten der Annihilator umfassen 120 MHz Chiptakt, 166 MHz Speicherfrequenz (maximal 183 MHz) und 32 MByte Grafikspeicher (5,5 ns SDRAM). Die High-End-Grafikkarte stellt mit ihren Spezifikationen ein repräsentatives Beispiel für alle GeForce-Boards der ersten Generation dar. Nvidia bringt im Gegensatz zum TNT2 vorerst keine unterschiedlichen Chipversionen heraus, so daß den Board-Bauern sehr enge Grenzen bei der Taktung des Chips auferlegt sind. Creative Labs will aber ein Übertaktungs-Utility mitliefern, so daß der Spieler selbst Kontrolle über Geschwindigkeit und Stabilität seines Boards hat. Das Fehlen eines TV-Ausganges wird durch ein zwei Titel umfassendes Spielebundle versüßt, das auf die Geometriefähigkeiten des GeForce 256 abgestimmt ist. Wahrscheinlich wird sich eine Spezialversion von *Evolva* (Interplay) und *Mignight GT* (Rage) im Karton befinden.

Akte Erazor X

Elsa stellte uns ein Previewboard der Erazor X zur Verfügung, die erst Ende Oktober oder sogar Anfang November in den Handel kommt. Auch diese GeForce-Platine wird mit 120 MHz Chip- und 166 MHz Speichertakt ausgeliefert und 32 MByte RAM aufweisen. Elsa will dem Mangel an Taktfrequenz-Flexibilität durch eine starke Softwareseite begegnen. So wird die Erazor X mit der hauseigenen Virtual-Reality-Brille 3D Revelator harmonieren und *Need for Speed 4* als Spielebundle besitzen. Außerdem bietet Elsa ein Gammakorrektur-Tool, um direkt im Spiel die Helligkeit verändern zu können. Als Sahnehäubchen gibt es den Chip-Guard, der die GeForce-Temperatur und die Funktionsfähigkeit des Lüfters über-

Drei GeForce-Boards, eine 3D-Geschwindigkeit. Da Chip und Speicher bei allen Karten gleich getaktet ist (120/166 MHz), konnten wir auch kaum Abweichungen bei der Spiele-Performance feststellen.





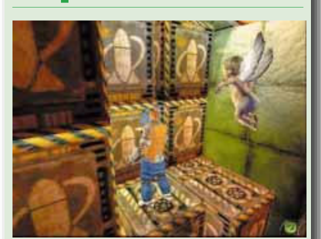
Acclaim baut seine Serienkiller-Operette Shadow Man im Moment so um, daß Geometriekünstler wie GeForce 256 deutlich mehr Polygone zur Sachbearbeitung abbekommen.

GeForce-Kartenspiele

Hier finden Sie alle wichtigen Grafikkarten-Hersteller und Ihre GeForce-Boards im Überblick.

Produktname	3DB Annihilator	3D Prophet	AGP-V6600	Erazor X
Hersteller	Creative Labs	Guillemot	Asus	Elsa
Telefon	069-66982900	0211-338000	02102-499712	0241-6065112
Preis	ca. DM 600,-	DM 600,-	DM 600,-	DM 666,-
Chiptakt	120 MHz	120 MHz	120-130 MHz	120 MHz
RAM-Takt	166-183 MHz	166-183 MHz	166-183 MHz	166-183 MHz
RAM	32 MByte	32 MByte	32 MByte	32 MByte
Spielebundle	Zwei Spiele	nein	offen	NFS 4
TV-Ausgang	nein	ja	nein	offen

Spiele-Hits



Welche Spiele greifen auf die besonderen Fähigkeiten des GeForce 256 zurück?

3D Action:
Quake 3 Arena
Messiah
Slave Zero
Shadow Man
Giants

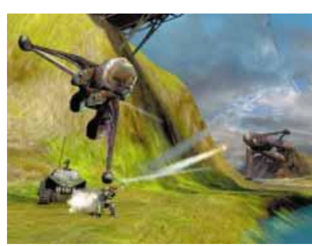
Action-Strategie:
Halo
Battle Zone II
Evolva

Rennspiel:
Colin McRae Rally II
Midnight GT

wacht. Übertaktungskünstler können hier relativ gefahrlos ans Werk gehen und den 5,5-ns-RAM hochschrauben.

Architekturstudium

„Nur 120 MHz Chiptakt?“ werden Sie jetzt denken. Diese vergleichsweise niedrige Taktung hat einen guten Grund. Auf dem Chip ist eine komplette Geometrie-Engine untergebracht, die alle Transformations- und Ausleuchtungsaufgaben von der CPU übernehmen kann. Außerdem verfügt GeForce 256 über vier unabhängige Pixel-Pipelines für seine Renderaufgaben (TNT2: zwei). Er kann also vier einfach texturierte Pixel oder auch einen vierfach texturierten Pixel pro Zyklus ausgeben. Um die Masse an Transistoren (23 Millionen) mit dem aktuellen Fertigungsprozeß zu vereinbaren (0,22 Mikron), mußte Nvidia Kompromisse beim Chiptakt eingehen. Dieser Nachteil wird zwar von der vierfachen Render-Pipeline abgemildert, bei der reinen Zeichengeschwindigkeit könnten S3 (Savage2000) und 3dfx (Napalm) aber vorne liegen. Weitere interessante Features des GeForce 256 umfassen „echtes“ Bump Mapping mit bis zu vier Texturen, Texturenkompression nach DirectX-Manier, Cube Environment Mapping (ultrarealistische Reflektionen der Umgebung), AGP4X mit schnellen Schreibzugriffen und deutlich verbesserte DVD-Fähigkeiten. Das eigentliche Schmankerl betrifft jedoch Hardware Transformation & Lighting, dem wir einen separaten Artikel widmen. Damit wird die Aufgabenteilung zwischen Grafikkarte und Rechner-CPU völlig neu geordnet. Von Hardware T&L werden jedoch hauptsächlich zukünftige Spiele profitieren.



Halo von Bungie wird durch seine hohe Polygonzahl besonders gut mit GeForce-Karten zusammenarbeiten.

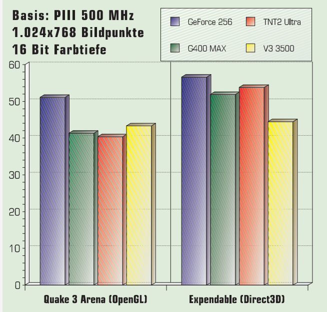
Spielanalyse

Doch was kann man von GeForce 256 bei aktuellen High-End-Spielen wie *Drakan*, *Expendable*, *Unreal Tournament* oder *Quake 3 Arena* erwarten? Nach unseren Benchmarks mit fast endgültiger Karten-Hardware und ausbaufähigen Beta-Treibern können wir sagen: Viel, aber nicht zu viel. Bei 16 Bit Farbtiefe ist die Situation klar: In erster Linie sorgt hier die höhere Zeichenleistung für deutlich bessere Frameraten in 1.024x768 und aufwärts. Während in 800x600 wie schon beim letzten Generationsvergleich kaum Unterschiede meßbar sind, steigt die Bildrate in 1.024x768 um ca. 10-20% und in 1.280x1.024 um 30-40%. In der monströsen 1.600x1.200-Auflösung kann GeForce sein volles Zeichenpotential entfalten und ist bis zu 60% schneller als eine TNT2 Ultra. Beim speicherintensiven 32-Bit-Modus in 3D-Spielen sieht die Situation beim jetzigen Treiberstand jedoch anders aus. Hier zeigt der GeForce die gleichen Probleme wie auch schon der TNT2. Geht man in der Auflösungsleiter zu hoch (1.280x1.024 aufwärts), knickt die Performance gnadenlos ein und liegt nur unwesentlich über TNT2 Ultra und G400 MAX. Die Ursache für dieses Phänomen ist schnell gefunden. Da der GeForce 256 das gleiche Speicher-Interface wie sein Vorgänger besitzt, sind gerade in hochgradig RAM-intensiven Berechnungen nur geringe Geschwindigkeits-Fortschritte zu erwarten. Mit diesen Vorteilen wird sich der potentielle Käufer erst einmal einige Monate lang zufrieden geben müssen, bis sich die übrigen GeForce-Features auch in Spielen widerspiegeln.

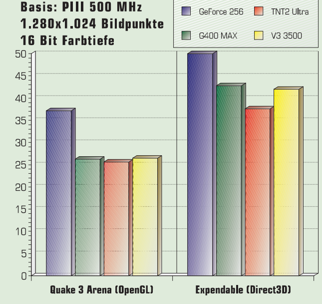
Thilo Bayer

GeForce in Aktion

Schon die ersten GeForce-Messungen mit Beta-Treibern zeigen, wohin die Geschwindigkeits-Richtung geht.



In Q3A überzeugt die GeForce auch mit maximalen Details.



Die GeForce-Dominanz wird in 1.280x1.024 richtig deutlich.

Interview

Derek Perez von Nvidia stand uns Rede und Antwort über GeForce 256.

» Neuere OpenGL-Spiele profitieren direkt von GeForce «



Derek Perez, PR Manager Nvidia

PC ACTION Wie haben die Spiele-Entwickler auf GeForce 256 reagiert?

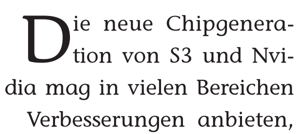
Derek: Sie waren überrascht, wie leistungsstark seine T&L-Engine ist. Als John Carmack ein GeForce-Board in Aktion gesehen hatte, wollte er seine Polygonzahlen für *Q3* noch einmal überdenken.

PC ACTION Mit welchen Hardware-T&L-Spielen kann man 1999 noch rechnen?

Derek: Neuere OpenGL-Spiele werden direkt vom GeForce profitieren. Außerdem erwarten wir einige Patches zu bestehenden Spielen. Dieses Jahr stehen Titel wie *Messiah*, *Q3A*, *Slave Zero* oder *Shadow Man* auf unserer T&L-Liste.

PC ACTION Wie wichtig sind Features wie Cube Environment oder Bump Mapping für Spiele?

Derek: Man stelle sich folgende Spiel-Szene vor. Du sprichst mit einer Figur, während ihr vor einer Schaufensterfront steht. Plötzlich siehst Du die Reflektionen einer Person in den Glasscheiben, die sich an Dich heranschleicht. Oder ein Spiegel-Labyrinth in *Quake 3 Arena*, wo Du überall die Reflektionen von Gegnern siehst. Die Möglichkeiten sind unbegrenzt.



Polygonpolitur

Die Karten werden neu gemischt. Chips wie GeForce 256 und Savage2000 werfen die traditionelle Aufgabenverteilung zwischen CPU und Grafikchip bei 3D-Spielen über den Haufen. Wir haben die Neuzuweisung der Rechenarbeiten unter die Lupe genommen.

Die neue Chipgeneration von S3 und Nvidia mag in vielen Bereichen Verbesserungen anbieten, das eigentliche Hypethema ist jedoch Hardware Transformation & Lighting (T&L). Was steckt hinter diesem vielsagenden Begriff, den Marketingmenschen unbedarften Lesern schon zum Frühstück servieren?





Am Beispiel von Quake 3 Test können Sie das Potential einer Grafikkarte mit Geometrieengine erahnen. Die gekrümmten Oberflächen sind bei der linken Variante deutlich detaillierter als bei der rechten Version. Diese Bilder zeigen, wie sich Spiele im nächsten Jahr entwickeln könnten.

Hinter den Kulissen

Transformation & Lighting ist Teil der 3D-Pipeline, die den gesamten Ablauf der Erstellung von Spielebildern auf dem Monitor beschreibt. Bei 99% aller aktuellen Spiele übernimmt die CPU die Aufgaben der Geometrie- und Ausleuchtungsberechnung ("Software" T&L). "Hardware" T&L deutet an, daß nun nicht mehr die CPU, sondern die Grafikkarte mit diesen Aufgaben betraut wird. Der Sinn dieser Übung kann darin bestehen, aufwendige 3D-Spiele auch auf schwächeren Rechnern lauffähig zu machen. Das eigentliche Ziel sieht jedoch anders aus. Spieleprogrammierer sollen das frei gewordene Rechenpotential der CPU dazu nutzen, eine bessere künstliche Intelligenz oder eine realistischere Spielephysik zu entwickeln. Außerdem sollen die T&L-Fähigkeiten von GeForce & Co, die deutlich über denen aktueller CPUs liegen, für generell polygonlastigere Spielelandschaften verwendet werden.

Spiel mit mir

Der Pferdefuß an Hardware T&L ist jedoch, daß Spiele nicht automatisch von Grafikchips mit einer Geometrieengine profitieren. Die erste Hürde ist die 3D-Schnittstelle. OpenGL kommt schon länger mit Hardware T&L klar, während DirectX erst mit der jetzt erschienenen Version 7 umgemodelt wurde. Einige der aktuellen OpenGL-Spiele werden also direkt von GeForce 256 und Savage2000 profitieren, bei Spielen auf DirectX-Basis wird der Support länger auf sich warten lassen. Selbstverständlich kümmert sich Nvidia darum, einige spielerische Aushängeschilder an den Start zu bringen. So wird es eine Spezialversion von Shadow Man (Acclaim) geben, die mehr Polygone für Charaktere und Umgebung bereithält. Ein besonderes Verwöhnaroma versprechen die Neuentwicklungen Evolva (Interplay), Halo (Bungie) und Experience (The Whole Experience). Wir halten Sie über das Thema Hardware T&L bei Spielen natürlich auf dem Laufenden.

Thilo Bayer

Grafik-Pipeline

Bevor Sie ein fertiges Bild auf dem Monitor sehen, müssen zuerst zahlreiche Bearbeitungsschritte durchlaufen werden. Die folgende Grafik zeigt Ihnen, welche Aufgaben Grafikchips mit Hardware T&L wie GeForce 256 und Savage2000 übernehmen können.

	1996	1997	1998	1999	
Aufgaben der 3D-Anwendung	CPU	CPU	CPU	CPU	3D-Anwendung und Schnittstelle
Szenenberechnungen	CPU	CPU	CPU	CPU	3D-Anwendung und Schnittstelle
Transformation	CPU	CPU	CPU	Grafikchip	3D-Grafik-Pipeline
Beleuchtung	CPU	CPU	CPU	Grafikchip	3D-Grafik-Pipeline
Dreiecks-Setup	CPU	Grafikchip	Grafikchip	Grafikchip	3D-Grafik-Pipeline
Rendern	Grafikchip	Grafikchip	Grafikchip	Grafikchip	3D-Grafik-Pipeline

Kommentar

Thilo Bayer

Nvidia macht es, S3 macht es, nur 3dfx macht es nicht. Die Rede ist vom neuen Modethema Hardware T&L. Fast scheint es so, als ob dieses Feature die Nachfolge der "16 versus 32 Bit Rendern"-Diskussion antritt. Hardware T&L bietet unbestrittene Vorteile und besitzt großes Zukunftspotential. Nur: Wann sind die Spiele dafür da? Bei aktuellen Titeln haben PIII und Athlon jedenfalls genug Potential für T&L-Berechnungen. Und eine bessere Künstliche Intelligenz programmiert man nicht zwischen 20 Uhr und Tagesschau. Man kann für Nvidia und S3 also nur hoffen, daß der Unterschied zwischen T&L-Theorie und Spielepraxis nicht dauerhaft zu groß ausfällt. Ansonsten hat 3dfx mit seiner universal verfügbaren Kantenglättung über den T-Buffer vielleicht das überzeugendere Feature-Argument.

Der Hoffnungsträger

Savage2000 heißt der Siliziumwürfel, der S3 wieder an die 3D-Spitze katapultieren soll. Doch ausladende Fähigkeitenlisten allein sind noch kein Erfolgsgarant. Wir haben den Chip-Newcomer auf die Spieleprobe gestellt.



Unreal Tournament wird dank Texturkompression ideal mit dem Savage2000 harmonieren.

Trotz integrierter T&L-Einheit besitzt der Savage2000 nur eine geringe Chipgröße.

Wenige Tage vor der Bekanntgabe des GeForce 256 ging auch S3 mit seiner neuen Chipserie an die Öffentlichkeit. Auf welche Chipeigenschaft S3 mit seiner Namensgebung anspielt (savage = wild, ungezähmt), ist noch zu klären. Nach den enttäuschenden Spiele-Leistungen des Savage4 sollen es nun jedenfalls zwei Varianten des Savage2000 richten.

Chip-Wildnis

Obwohl die endgültigen Spezifikationen des Savage2000 und des Savage2000+ noch nicht feststehen, hat S3 Richtwerte für die Taktfrequenzen bekanntgegeben. So wird der reguläre Savage2000 mit 143-166 MHz Chip- und 166 MHz Speichertakt Ende November an den Start gehen. Diamond hat bekanntgegeben, diesen Rechenknecht in einer neuen Viper-II-Produktlinie zu verbauen (32 und 64 MByte RAM). Ob andere Boardbauer im Endkundenbereich ebenfalls auf den Savage2000 zurückgreifen, ist hochgradig fraglich. Im ersten Quartal 2000 wird dann eine Version namens Savage2000+ das Licht der Grafikwelt erblicken, das noch einmal etwas an der MHz-Schraube dreht (ca. 200 MHz für den Chip, bis zu 200 MHz für den RAM). Beiden Versionen gemeinsam ist eine Engine für Transformations- und Ausleuchtungsberechnungen und eine Vierfach-Texturierungseinheit. Fast schon selbstverständlich sind Fähigkeiten wie Environment Mapped Bump Mapping (EMBM), S3 Texturkompression (S3TC) sowie erweiterte DVD-Funktionen.

Vergleichen Sie selbst

Die grundsätzlichen Fähigkeiten des Savage2000 sind denen des GeForce 256 recht ähnlich (Hardware T&L, Texturierungsengine), auch wenn sich im Detail Unterschiede offenbaren. So wird die S3-Entwicklung in 0,18 Mikron gefertigt, das Nvidia-Pendant in 0,22. Dadurch erreicht S3 höhere Taktfrequenzen beim Chip und damit auch höhere maximale Texturfüllraten. Für den GeForce spricht die chipinterne Bandbreite von 256 Bit; S3 erreicht bei Chip und Speicher nur 128 Bit. Außerdem kann der GeForce theoretisch Speicher mit Double Data Rate ansprechen, was dem Savage2000 abgeht. Über die Leistungsdaten der Savage-Geometrieeinheit schweigt sich S3 noch aus, sie dürfte aber etwas unter der des GeForce liegen. Interessant ist die Tatsache, daß S3 das Hauptaugenmerk auf die Zeichenfähigkeiten und nicht auf die Geometrieeinheit legt. Damit scheint S3 ähnlich wie 3dfx nicht zu erwarten, daß sich die Polygonvoraussetzungen von Spielen in naher Zukunft deutlich ändern. Insgesamt hat S3 mit dem Savage2000 ein heißes Eisen im Feuer, das dem GeForce auf der Preis-Leistungsschiene mächtig Dampf machen könnte.

Thilo Bayer



Der Savage2000 wird das von Matrox hoffähig gemachte Environment Mapped Bump Mapping unterstützen.

Chip-Lebenslauf: Savage-Serie

Die Tabelle gibt Ihnen einen Überblick über die Daten des Savage4 und des Savage2000. Die Taktfrequenzen sind Durchschnittswerte und dienen als Basis für die Leistungswerte.

Grafikchip	Savage4	Savage2000	GeForce 256
Chiptakt	125 MHz	150 MHz	120 MHz
Pixelleistung	125 MegaPixel	300 MegaPixel	480 MegaPixel
Texelleistung	250 MegaTexel	600 MegaTexel	480 MegaTexel
Renderengine	128 Bit	128 Bit	256 Bit
Speicher	16/32 MByte	32/64 MByte	32/64 MByte
Speichertakt	125+ MHz	166+ MHz	166+ MHz
RAM-Interface	64 Bit	128 Bit	128 Bit
RAMDAC	270 MHz	350 MHz	350 MHz
Polygondurchsatz	8 Mill.	unbekannt	15 Mill.
Hardware T&L	nein	ja	ja

Geheimakte Napalm

3dfx in der Rolle des Geheimniskrämers? Diese ungewohnte Situation hat eine Spekulationslawine losgetreten. Wie stehen die Aktien um "Napalm" wirklich?

Soviel steht fest: Nvidia hat das Geschwindigkeitsrennen um die Markteinführung mit deutlichem Vorsprung gewonnen. 3dfx wird voraussichtlich erst Anfang 2000 seine neue Generation ausliefern können. Als Begründung verweist die Firma auf unvorhergesehene Probleme bei der Chipentwicklung und die Komplexität von Napalm. Die Hoffnungen auf ein Voodoo-Weihnachten sind also eher gering.

Solche hochauflösenden Polygonanzüge sollen auch mit der neuen Voodoo-Generation Realität werden.

Voodoo-Rezept

Bisher hat der Voodoo-Entwickler zwei Napalm-Features enthüllt. Über den T-Buffer haben wir schon in PCA 10/99 berichtet. Mit seiner Hilfe sind kinoähnliche Effekte wie Bewegungs- oder Tiefenunschärfe auch in Spielen machbar. Darüber hinaus wird der T-Buffer Spatial-Anti-Aliasing ermöglichen, um pixeligen Kanten bei 3D-Objekten den Garaus zu machen. Diese Fähigkeit wird einfach per Schalter in der Napalm-Software aktiviert und muß nicht vom Spiel unterstützt werden. 3dfx präsentierte uns zu diesem Zweck *NFS 3* in 640x480 Bildpunkten. Es war unglaublich, wie "rund" die Rennwagen und umstehende Gebäude wirkten. Das zweite 3D-Feature betrifft FXT1, eine neuartige Technologie zur Texturenkompression. 3dfx will damit Texturen in 32 Bit Farbtiefe mit einer Kompression von 8:1 packen. Durch zwei Maßnahmen soll die Qualität trotz Komprimierung hochgehalten werden. Zum einen wird die betreffende Textur in kleinere Blöcke aufgeteilt. Zum anderen kommen pro Block vier verschiedene Kompressionsmuster zum Einsatz, wobei das beste Qualitäts-Ergebnis den Zuschlag erhält. Durch FXT1 soll der Textur-RAM gering gehalten und die Speicher-Bandbreite erhöht werden. Ansonsten hat 3dfx noch nicht festgelegt, wann weitere Chip-Fähigkeiten bekanntgegeben werden. Immerhin ist klar, daß Napalm Bilder in 32 Bit Farbtiefe ausgeben kann. Außerdem wird er AGP 4X, Texturen von 2048x2048 Punkten und die DX-6-Texturkompression beherrschen.

Thilo Bayer

Interview

Wir unterhielten uns mit Brian Bruning, bei 3dfx zuständig für die Beziehungen zu den Spieleentwicklern, über „Napalm".

» Der Spieler soll zwei Jahre lang Spaß mit unseren Grafikchips haben. «



Brian Bruning, Developer Relations Director 3dfx

PC ACTION Nvidia und S3 setzen auf Hardware T&L. Warum 3dfx nicht?

Brian: Wir arbeiten über ein Jahr an diesem Thema. Nach Gesprächen mit Entwicklern stand für uns fest, kein T&L in Napalm zu integrieren. Nur wenige Spiele werden in nächster Zeit davon Gebrauch machen.

PC ACTION Wann tritt der T-Buffer in Spielen auf?

Brian: Effekte wie Tiefen- oder Bewegungsunschärfe machen nicht in jeder Spielszene Sinn. Es wird also etwas dauern, bis man ihnen in Spielen begegnet. Für die Kantenglättung trifft dies nicht zu. Alle 3D-Spiele profitieren davon.

PC ACTION Texturkompressions-Techniken sind ja ein alter Hut. Warum legt 3dfx so großen Wert auf FXT1?

Brian: Zum einen ist FXT1 jeder Kompressions-Technologie überlegen. Der wichtigste Faktor ist jedoch, daß wir FXT1 kostenlos anbieten. Wir laden alle Chipentwickler zu deren Nutzung ein. Außerdem wollen wir andere Plattformen wie MAC oder Linux ansprechen. Unser Ziel ist es, Grafikchips zu entwickeln, mit denen der Spieler zwei Jahre lang Spaß hat.

Kino 1: Heute „T-Buffer" um 20 Uhr

Flik, die Hauptfigur aus dem Digital-Kinofilm "A bug's Life" von Disney/Pixar, führt Ihnen die Einsatzmöglichkeiten des T-Buffers vor.









Der T-Buffer soll es möglich machen: kinoähnliche Effekte in Spielen. Während das Spatial Anti-Aliasing (Kantenglättung) einfach per Software aktiviert wird, sind Bewegungsunschärfe und Fokussierung nur durch aufwendige Programmierung zu realisieren.

Feel the Force!

Bei „Force Feedback" denken Sie zuerst an durch Daumenschrauben erpreßte Geständnisse? Dann sind Sie der kraftverstärkten Controllerwelle bisher erfolgreich davongeschwommen. Doch bei den neuesten Steuerprodukten könnten selbst hartnäckige FF-Verweigerer schwach werden.



Railroad Tycoon II Gold versorgt den Kraftmaus-Benutzer mit situationsabhängigen und unaufdringlichen Rückmeldungen.

Eine gute Force-Feedback-Unterstützung hat schon so manchen zweitklassigen Spiele-Titel deutlich aufgewertet. Dabei spielen Sie mit Kraftsupport nicht etwa besser, sondern haben schlicht und ergreifend mehr Spaß an der Sache. Bisher bevölkerten Joysticks und Lenkräder mit FF-Schmankerl die Händlerregale. Nur Mäuse und Gamepads mußten ihr Dasein ohne Rüttelextras fristen – zumindest bis heute.

WingMan FF Maus

Die WingMan FF Maus von Logitech wartet ab Mitte Oktober für 200 Mark auf potentielle Käufer. Neben dem reinen USB-Mäuschen befinden sich auch drei Spiele (*Heavy Gear II*, *Railroad Tycoon II Gold* und *Gruntz*) im Kraft-Paket. Diese unterstützen die mauseigene FF-Schnittstelle FEELit und sind die Vorhut einer Vielzahl von weiteren angepaßten Titeln, die demnächst erscheinen (*Black & White*, *Quake 3 Arena*, *ST: Voyager Elite Force*, *Darkstone* (Patch), *Heavy Metal F.A.K.K. 2*). Für den WingMan-Neuzugang sind solche Titel der Idealfall. Damit die Wartezeit sinnvoll überbrückt wird, agiert die FF Maus auch als herkömmliches Mäuschen oder als FF-Joystick. Gerade letzteres ist interessant, weil viele FF-gekrönte Spiele wie *NFS 3* einen Stick oder ein Lenkrad erwarten. Im Joystick-Modus schiebt man die Maus einfach in die gewünschte Bewegungsrichtung: schon flitzt der Lamborghini Diabolo los. Doch damit ist das Aktionspotential noch nicht ausgeschöpft. Per Knopfdruck kann gleich der ganze Windows-Desktop mit FF-Effekten aufgemöbelt werden (FEELit Desktop), damit die Berührung von Menüleisten oder Buttons mit einer dezenten Kraftrückmeldung quittiert wird. Um die Gegenkräfte auf die Hände zu übertragen, haben die Logitech-

WingMan FF Maus

Hersteller:	Logitech
Info-Telefon:	069-92032165
Web-Site:	www.logitech.de
Preis:	200 Mark
Stärken:	Vielfältige Einsatzmöglichkeiten, neue Erlebnisdimension
Schwächen:	Feste Maus-Unterlage, kein Drehrad, wenig FF-Spiele
Ausstattung:	Sehr gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**79%**

» Spielzeug mit großem Zukunftspotential «

niker die Maus fest mit der Unterlage verbunden. Der dadurch eingeschränkte Bewegungsspielraum sorgt zumindest anfangs für etwas Verwirrung. Bei den bisher erhältlichen Maus-FF-Spielen kann der WingMan-Controller jedenfalls voll überzeugen. Bei kraftlosen Spielen oder im Desktopbetrieb erreicht er jedoch nicht die Präzision einer normalen (ungebundenen) Maus. Man sollte ihn am besten parallel zu einem anderen Nager betreiben, was dank USB kein Problem darstellt.

Jet Leader FF

Neue FF-Joysticks erscheinen ungefähr so häufig auf dem Markt wie eine totale Sonnenfinsternis am Himmel. Guillemot schickt sich nun mit dem mächtigen Jet Leader FF an, diesen Mißstand zu beheben. Der Stick-Neuling kostet 200 Mark und bietet mit zwölf Knöpfen, Schubkontrolle, Mini-Ruder und Coolie-Hat eine fette Hardware-Ausstattung. Das angestaubte *Incoming* und eine magere Programmiersoftware sind dagegen halbherzige Dreingaben. Wer sich den Spätzünder auf den Tisch hievt, sollte auf jeden Fall ordentlich Platz in der Tiefe haben. Da alle Elemente symmetrisch angeordnet sind, kann der Jet Leader von Links- und Rechtshändern

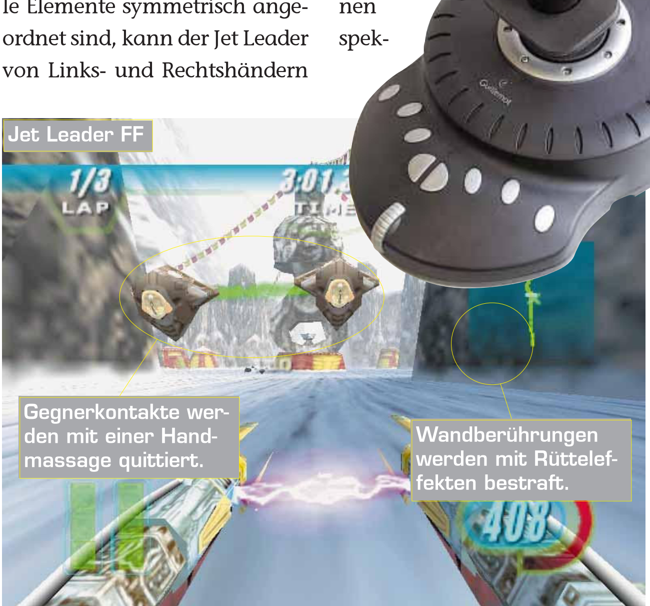

Jet Leader FF

Hersteller:	Guillemot
Info-Telefon:	0211-338000
Web-Site:	www.guillemot.com
Preis:	200 Mark
Stärken:	Standsicher, für Links- und Rechthänder, Handablage
Schwächen:	Stellfläche, Knopferreichbarkeit, Mini-Ruder, Kabel
Ausstattung:	Gut
Features:	Gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**79%**

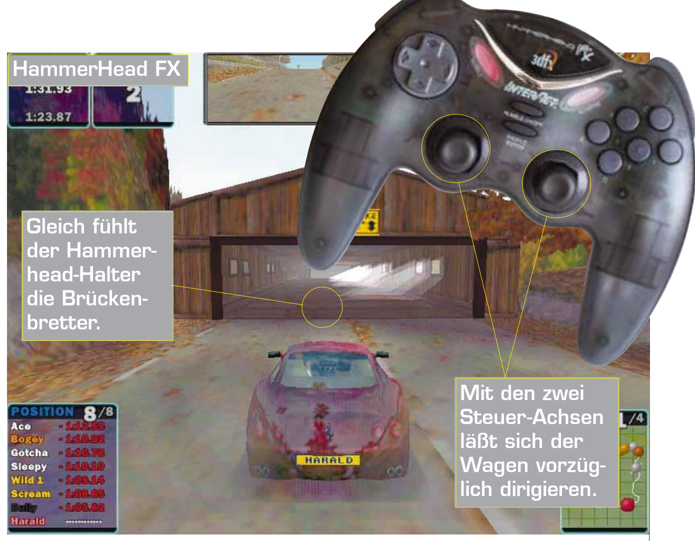
» Kein Force-Feedback-Stick für zarte Gemüter «

gleichermaßen gut bedient werden. Der Rüttelstick wird dabei wahlweise über die serielle Schnittstelle oder über den USB-Port betrieben und besitzt netterweise einen Ein-/Ausschalter. Dieser ist auch notwendig, da der Knüppel mangels sensorgesteuerter Abschaltautomatik zuweilen ein eigenartiges Eigenleben führt. Bastler können den Griff mit Hilfe eines Imbus-Schlüssels sogar in der Höhe verstellen. Die FF-Effekte liegen von ihrer Intensität her irgendwo zwischen Microsoft (FF Pro) und Logitech (WingMan Force) und geben damit keinen Anlaß zur Beanstandung. Insgesamt macht der Jet Leader FF ein soliden, aber keinen spek-





Kraftsport einmal anders. Mit dem Jet Leader Force Feedback von Guillemot wird der mächtige Sternenkrieg-Renner Star Wars Racer zum Aufbau der spielerischen Muskeln mißbraucht.



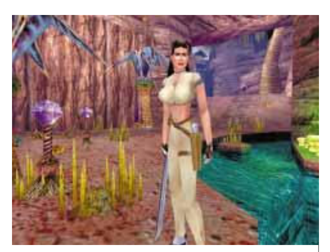
So schön kann die Kraftrückkopplung in Spielen sein. Mit dem HammerHead-Pad von InterAct weicht das bisher anstrengende Muskelspiel eher angenehmen Fingerübungen.

takulären Eindruck. Die Design-Kompromisse für die Links-Rechtshänder-Kompatibilität verhindern eine bessere Wertung.

HammerHead FX

InterAct hat regelmäßig Steuerprodukte im Angebot, die vom marktüblichen Knüppeldesign wohltuend abweichen. Ein Paradebeispiel dafür ist das HammerHead FX, das sich für 100 Mark an Ihre Hand schmiegt. Wo findet man schon zehn Funktionstasten, ein digitales Steuerkreuz (bzw. Coolie-Hat) und zwei analoge Ministicks auf einem Spieleklavier? Im Gegensatz zum HammerHead-Kollegen ohne FX (90 Mark) hat das Multifunktionspad darüber hinaus Force Feedback im Handgepäck – soweit das für ein Gamepad überhaupt möglich ist. Anders als beim Rüttel-Joystick bekommen Sie beim HammerHead naturgemäß keine Wackeleffekte über den Steuerprügel geliefert. Dafür erfreut Sie das FX mit Ganzpad-Vibrationen, die einer mehr oder weniger angenehmen Fingermassage gleichkommen. Mit den analogen Doppel-Sticks und FF-Bonus läßt sich *Need for Speed 4* beispielsweise vortrefflich steuern, indem man jedem Mini-Knüppel eine Steuerachse zuweist. Etwas anspruchsvoller fallen dreidimensionale Ausflüge der Marke *Forsaken* oder *Descent 3* aus, die mit einem guten Joystick einfacher zu bewältigen sind. Im normalen Digital-Betrieb schlägt sich das FX ebenfalls wacker, ist dafür aber vielleicht einen Tick zu klobig gebaut. Insgesamt ein überzeugendes Padprodukt von InterAct, das wie schon das FX Racing Wheel (PCA 12/98) eine Marktlücke schließt.

Thilo Bayer



Wer würde nicht gerne die Hauptdarstellerin von Heavy Metal F.A.K.K. 2 kraftverstärkt durch eine gegnerverseuchte Spielwiese führen?

HammerHead FX

Hersteller:	InterAct
Info-Telefon:	04287-125113
Web-Site:	www.interact-acc.de
Preis:	100 Mark
Stärken:	Erstes FF-Pad, gute Verarbeitung, Funktionsarsenal
Schwächen:	klobiges Design, einfache Software, Batteriebetrieb
Ausstattung:	Gut
Features:	Sehr gut
Performance:	Gut
Gesamturteil:	**80%**

» Das kleine Extra für den Spielealltag «

Hohes Steuerniveau

Traditionell bringt der Herbst eine Flut an Controllern hervor, die Ihrem Geldbeutel ans Leder wollen. Wir haben uns einige Sahnestücke herausgegriffen.

MS SW Dual Strike

Microsoft (0180-5251199) geht mit dem Dual Strike (Preis: 130 Mark) neue Steuerwege. Der abgefahrene Controller vereint die wichtigsten Eigenschaften von Gamepad, Maus und Tastatur und ist ein reines USB-Werkzeug. Gesteuert wird er mit beiden Händen, wobei die Aktionsknöpfe leicht zu erreichen sind. Das Hauptaugenmerk liegt auf dem Kugelgelenk in der Mitte, durch den das Pad zwei analoge Achsen erhält. Über die mitgelieferte Software kann der Spieler den Betriebsmodus (Joystick oder Maus) und die Maus-Optionen dieses Controllerarms einstellen. Im Stick-Modus flitzen Sie mit Ihrem Rennwagen komfortabel durch die Landschaft, während der Mausbetrieb die frei steuerbare Sicht in First-Person-Shootern ermöglicht. Gerade letzteres erfordert einiges an Programmieraufwand und Einspielzeit. Für Spiele wie *X-Wing Alliance* oder *Rogue Squadron* ist der Knüppel jedoch ideal. 3D-Action-Einsteiger mit Aversionen gegen Maus und Keyboard sollten ebenfalls probehalten.

Stärken: Ergonomisches Design, Software-Optionen, multifunktional
Schwächen: Gewöhnungsbedürftig, USB-only, Programmieraufwand
Ausstattung: Gut
Features: Sehr gut
Performance: Befriedigend
Gesamturteil: 79%

MS SW Precision Racing Wheel

Das SideWinder-Lineup für den Herbst umfaßt nicht nur neue Gamepads. Microsoft (0180-5251199) zeigt auch ein Herz für PC-Pedalisten, die kein Force Feedback wollen. Das Precision Wheel geht für 180 Mark an den Start und übernimmt das Design des kraftvollen Kollegen. Damit profitiert der Steuermann von den stabil gebauten Pedalen, dem praktischen Schnellverschluß und der kompakten Lenkkarosserie. Die Pedale sind mit einem angerauhten Unterboden ausgestattet und haften nun auch auf Teppichböden. Beim Lenker hat man sich die Gummierung geschenkt und dafür billig aussehendes Hartplastik mit rutschfesten Einkerbungen gewählt. Bei unseren Proberunden mit *Midtown Madness* und *Need for Speed 4* hinterließ das Wheel einen sehr guten Eindruck. Die Federung des reinen USB-Lenkers wird thrustmastergestählte Piloten nicht ganz zufriedenstellen, normalsterbliche Hobbyfahrer dürften mit dem Precision Wheel jedoch ein sehr gutes Steuerwerkzeug erwerben.

Stärken: Schnellverschluß, Kompaktheit, weitgehend rutschfeste Pedale
Schwächen: Nur mittlere Federung, USB-only, vergleichsweise hoher Preis
Ausstattung: Gut
Features: Sehr Gut
Performance: Gut
Gesamturteil: 83%

Genius MaxFighter F-31D

Wer den SideWinder Precision Pro gut fand, sollte den Max-Fighter F-31D einmal probehalten. Der neue Multifunktions-Joystick von Genius (Tel. 02173-974321) lehnt sich bei seiner Formgebung recht offensichtlich an das Microsoft-Vorbild an. Der voll digitale, rechtshändig ausgelegte Freudenspender hat sechs Knöpfe an der Basis. Diese lassen sich per beigepackter Programmier-Software mit Tastaturkommandos belegen und werden durch ein vom Daumen kontrolliertes Ruder ergänzt. Zwei Feuerbuttons am Griff, ein 4-Wege-Schalter sowie zwei Knöpfe und eine Gaswippe auf dem Kopfstück komplettieren die Optionen. Im harten Spielealltag schlägt sich der Genius-Prügel wacker und kann auch mit etablierten Konkurrenten der Marke Thrustmaster oder Saitek gut mithalten. Für 99 Mark geht das solide Teil über den Ladentisch, auf dem er dank seiner massiven Basis und Gummifüßen am Fundament auch sicher festen Halt findet.

Stärken: Stabiles Fundament, Funktionsvielfalt, Ergonomie
Schwächen: Programmier-Software, nur für Rechtshänder
Ausstattung: Befriedigend
Features: Gut
Performance: Gut
Gesamturteil: 78%

Saitek R100 Racing Wheel

Mit Saiteks (089-54612710) neuem R100-Steuer und den mitgelieferten Pedalen lassen sich Rennspiele wesentlich realistischer bestreiten als unter Tastaturkontrolle. Das angemessen stabile Set liegt mit 129 DM preislich etwa ein Drittel unter der widerstandsfähigeren Konkurrenz von Microsoft und Thrustmaster. Mit zwei Schaltwippen und Buttons, die den Spieledaumen entgegenkommen, empfiehlt sich das R100 sowohl für Simulations- als auch Arcade-Racing. Die Pedale sind dabei für beidfüßiges Fahren ausgelegt und trotz ihrer minimalen Stellfläche hinreichend trampelfest. Bei der vergleichsweise moderaten Rückstellkraft des Lenkers werden auch weniger kraftstrotzende Spieler nicht überfordert. Bei unseren Praxistests hinterließ das R100 einen soliden Eindruck ohne nennenswerte Schwächen. Dadurch empfiehlt sich der Steuerneuzugang von Saitek vor allem für preisbewußte Spielernaturen, die wenig Platz für einen Lenkradaufbau besitzen.

PREISTIP PC ACTION AWARD

Stärken: Stabiles Fundament, Funktionsvielfalt, Ergonomie
Schwächen: Programmier-Software, nur für Rechtshänder
Ausstattung: Befriedigend
Features: Gut
Performance: Gut
Gesamturteil: 72%

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den nächsten Einkaufsbummel gelassen abwarten.

Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen entsprechend gekennzeichnet. Auf der CD finden Sie unter „Aktuelles" eine erweiterte Liste der vorgestellten Hardware-Produkte.



17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Eizo	FlexScan F57	3/99	02153-733400	DM 1.120,-	87%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	3/99	01805-228144	DM 759,-	82%
ViewSonic	PT775	3/99	0800-1717430	DM 1.045,-	81%
Elsa	Ecomo Office	3/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	3/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Samsung	SyncMaster 900p	3/99	0180-5121213	DM 999,-	82%
Iiyama	Vision Master 450	3/98	089-90005033	DM 900,-	81%
Eizo	FlexScan 67	3/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	3/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann	Terra Magic 1996 F	3/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Creative Labs	Sound Blaster Live! Value	1/99	069-66982900	DM 149,-	91%
VideoLogic	SonicVortex2	8/99	06103-934714	DM 159,-	84%
TerraTec	Xlerate Pro	8/99	02157-81790	DM 179,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	1/99	08151-266330	DM 149,-	80%
TerraTec	SoundSystem DMX	8/99	02157-81790	DM 279,-	80%

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	8/99	02102-499712	DM 520,-	91%
Diamond	Viper V770	7/99	08151-266330	DM 459,-	90%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	9/99	0180-5177617	DM 569,-	90%
Matrox	Millennium G400 MAX	9/99	089-614474-0	DM 499,-	89%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	7/99	0211-338000	DM 479,-	89%
Creative Labs	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	7/99	069-66982900	DM 399,-	89%
3dfx	Voodoo3 3000	6/99	0180-5177617	DM 329,-	88%
Matrox	Millennium G400 32 MB	8/99	089-614474-0	DM 399,-	87%
Elsa	Erazor III	6/99	0241-6065112	DM 399,-	87%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	6/99	0211-338000	DM 280,-	83%
3dfx	Voodoo3 2000	8/99	0180-5177617	DM 229,-	82%
ATI	Rage Fury 32 MB TVO	5/99	089-665150	DM 299,-	80%
Creative Labs	Graphics Blaster TNT	11/98	069-66982900	DM 180,-	77%
Elsa	Erazor II	11/98	0241-6065112	DM 199,-	77%
Diamond	Stealth III S540	7/99	08151-266330	DM 249,-	73%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Precision Pro	1/98	0180-5251199	DM 119,-	88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	1/99	089-54612710	DM 129,-	86%
ACT Labs	Eaglemax	6/98	0541-122065	DM 89,-	81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	3/99	02732-791845	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	6/99	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	6/98	02732-791845	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	6/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	11/99	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	2/99	069-92032165	DM 99,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	1/99	01805-326283	DM 70,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 249,-	86%
Logitech	WingMan Force	12/98	069-92032165	DM 199,-	86%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	0211-338000	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	Game Pad Pro	10/99	0180-5251199	DM 89,-	86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extr.	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	04287-125133	DM 99,-	80%
Gravis	GamePad Pro	1/98	0541-122065	DM 49,-	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
Microsoft	SW Gamepad	1/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Creative Labs	GamePad Cobra	4/99	069-66982900	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	1/99	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	2/99	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	NEU	0541-122065	DM 89,-	74%
Saitek	X6-33M	2/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	6/99	02732-791845	DM 49,-	71%

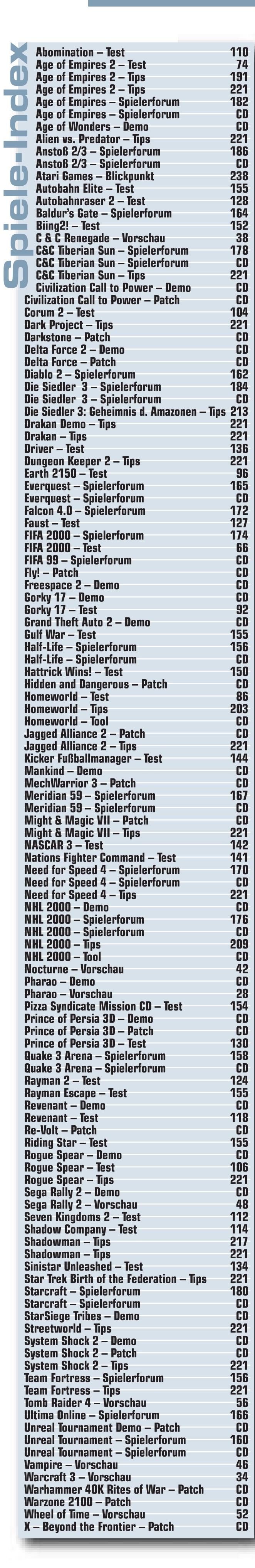
Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Thrustmaster	Formula Pro	1/98	02732-791845	DM 229,-	85%
SideWinder	SW Prec. Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	4/99	02732-791845	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	NEU	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	2/99	02732-791845	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	2/98	01805-326283	DM 149,-	74%
Saitek	R100 Racing Wheel	11/99	089-54612710	DM 129,-	72%
Endor Fanatec	Monte Carlo	4/99	01805-326283	DM 99,-	71%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	89%
Thrustmaster	Formula Force GT	2/99	02732-791845	DM 349,-	88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	2/99	069-92032165	DM 299,-	83%
InterAct	V4 Racing Wheel	2/99	04287-125133	DM 249,-	76%

Spiele-Index





Wie jedes Jahr lud die COMPUTEC MEDIA AG auch diesmal wieder die Prominenz aus der Spiele-Industrie zum traditionellen VIP-Event nach Nürnberg. Nachdem sich die Gäste zusammen mit COMPUTEC-Mitarbeitern am Nachmittag hitzige Laser-Gotcha-Gefechte geliefert hatten, kam beim Abendprogramm in einer umgestalteten Industriehalle richtiges „Bronx-Feeling" auf: Brennende Ölfässer, geschrottete Ami-Schlitten und eine futuristische Trommelperformance bildeten den Rahmen für die Preisverleihung zum „Spiel des Jahres". Als Sieger wurde diesmal Dark Project: Der Meisterdieb gekürt – die Eidos-Crew nahm den Preis hocherfreut aus den Händen von PC Action-Chefredakteur Christian Müller entgegen.

Fundsachen

Seit wir auf der letzten Seite erstmals eine bizarre Fehlermeldung veröffentlichten, erreichen uns immer wieder Mails von Lesern mit noch absurderen Auswüchsen. Den bisherigen Skurrilitäts-Rekord stellt unser Leser Klaus Bätz mit der vermutlich längsten Fehlermeldung der Welt auf, die ihn beim Spielen von *Unreal* mit dem Mod Unreal4ever überraschte.

Worte des Monats

„Ich glaube fest daran, daß großartige Spiele neue Genres entstehen lassen. Man kann vielleicht innerhalb eines populären Genres schlechte Spiele an den Mann bringen, aber wenn man ein tolles Spiel kreiert, wird es sich unabhängig vom Genre gut verkaufen. […] Ich glaube einfach nicht, daß es Leute gibt, die prinzipiell keine Strategie- oder Rollenspiele anfassen. Meiner Meinung nach sollte man sich ein beliebtes Genre aussuchen, wenn man ein „Ich-auch"-Spiel machen will. Wer jedoch etwas wirklich Bahnbrechendes erschaffen und sich nicht ständig wiederholen will, der kann jedes beliebige Genre dafür hernehmen."

Richard „Lord British" Garriott

Quelle: http://www.cdmag.com

In letzter Minute

DIE NÄCHSTE PC ACTION

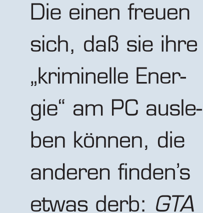
ERSCHEINT AM 17. NOVEMBER

Freespace 2



Harte Zeiten sind angebrochen für *Wing Commander* und *TIE Fighter*-Piloten: mit *Conflict: Freespace* zeigten die Volition-Leute vor gut einem Jahr, daß auch sie packende Weltraumopern inszenieren können. *Freespace 2* soll dem nun noch eins draufsetzen und natürlich die Schwächen des ersten Teils ausbügeln. Ob Commander Blair bald in Rente gehen kann, sagen wir Ihnen voraussichtlich in der nächsten PC Action.

GTA 2





Die einen freuen sich, daß sie ihre „kriminelle Energie" am PC ausleben können, die anderen finden's etwas derb: *GTA 2* wird wie der erste Teil sicher für Diskussionen sorgen. Ob der Actionspaß um organisiertes Verbrechen und schnelle Autos nun auch technisch überzeugt, erfahren Sie in unserem Test und anhand der Demo auf der Cover-CD.

AUSSERDEM ...

Tips & Tricks zu System Shock 2, Age of Kings, Nocturne und vieles mehr ...